REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO IV Nº31 - 350 PTAS

Nintendo Acción

DOSSIER
Todos los juegos que vienen en Game Boy

¡NUEVA SECCIÓN!
ULTRA 64, COMIENZA LA CUENTA ATRÁS

Y para el verano...
Time Cop
Kirby's Dream Course
Jungle Strike
Justice League

HOBBY PRESS

«Hagane», un golpe de efecto en Super Nintendo

Llega la revolución del arcade

00031
8 426239 010023

Códigos de True Lies, primeros mapas de Earthworm Jim, consejos finales de Monster Max



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales:
Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director:
Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Redacción:
Javier Abad
Begoña Contento
José Carlos Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición:
Elena Jaramillo
Juan Lurguie
Secretaria de Redacción:
Ana Mª Torremocha
Fotografía:
Pablo Abollado
Colaboradores:
Javier Castellote, David García,
Carlos de Frutos, Esther Barral, Sonia Herranz

Directora Comercial:
María C. Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Rio, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99
Transporte: BOYACA Tel: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992





Junio
1995
350 pts.





La portada: Hagane

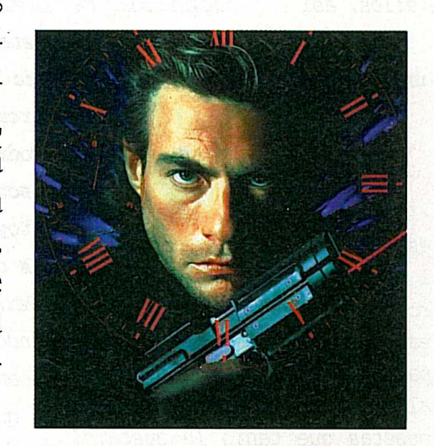
En estos tiempos que corren, cuando es tan difícil encontrar un arcade de los de antes, con fuerza, garra y toda la potencia que necesita una Super Nintendo, siempre es de agradecer que las grandes compañías se desmarquen con juegos como «Hagane». El cartucho de Virgin parece que ha entrado por la puerta falsa, sin duda sin hacer ruido, pero la calidad siempre termina por rezumar, por salir a flote. Y «Hagane» acumula acción, velocidad, arte y sorpresa. Ojalá que a partir de ahora todos los juegos que nos lleguen tengan esa pizca de novedad que hace inconfundible a un buen juego.

Super Stars

38 Si os gustó la película «Llamaradas», preparaos para pasarlo en grande con el jueguecito que acaba de lanzar Human. Aunque no sea exactamente una conversión de la película de Kurt Russell, en «The Firemen» os veréis rodeados por el fuego, las llamas y tendréis que utilizar vuestras mangueras para solventar la situación.

Preview

22 De un tiempo a esta parte no paran de llegar héroes de película y otros protagonistas cinéfilos a nuestras consolas. La última de este género está protagonizada por Van Damme, se llama Timecop y está a punto de contar con la versión Super Nintendo. Viene de JVC y promete acción, técnica a la última y mucho misterio, digamos temporal.



Dossier

74 Si quieres enterarte de los últimos juegos que se cuecen en Game Boy, de las noticias, de las novedades, si quieres ser el primero en alucinar con las primeras imágenes de Donkey Kong Land, no pases de estas páginas. Porque en el dossier de este mes te hemos preparado un auténtico despliegue en forma de pantallas, opiniones, noticias sobre lo que Nintendo y otras insignes compañías están haciendo con la portátil como testigo.

Así es este número de Nintendo Acción



El correo de BIG N

Big N amplia horizontes. Se desprende de su carcasa, pierde un poco de su alma de robot y vuelve a plantearse la vida. Ya sé, ya sé que os gustaba su estilo ácido, sus argumentos, sus réplicas y hasta sus 'vaciles'. Pero todo evoluciona, y nuestra cabeza metálica no iba a ser menos. A partir de ahora leeréis a un Big N más sabio, más dispuesto a la fórmula pregunta y respuesta, más perspicaz, en suma, mejor. Seguro.

El compromiso de Big N. Ni un carta sin responder.

CUESTIÓN DE SIMULADORES

¿Qué tal Big N? ¿Me puedes aclarar...?

¿Qué tipo de simulador existe para SNES? Conozco`Turn & Burn', pero realmente no me llena, esperaba algo más.

Deduzco que me preguntas por simuladores de vuelo y te puedo nombrar `Pilotwings' o



`Blazing Skies', pero en mi opinión `Turn & Burn. No fly zone' es mejor que ellos, así que...

¿Sólo aparece `Comanche' como único juego simulador que transite de PC a SNES?

Efectivamente, y en Alta Definición te mostramos algunas imágenes del juego. La versión `Top Gun' para Ultra que está programando Spectrum Holobyte no se basará en su "primo" de PC.

3)¿Algún juego de submarinos del estilo del `Silent Service', que tanto nos gustó?

Me lo pones difícil. Para Super ha aparecido recientemente `Seaquest DSV', pero no es un simulador en toda regla.

4)¿Qué tal es Super Battletank 2?

A mí me pareció muy entretenido.Apura las posibilidades de la Super y además es un claro exponente de simulador bélico.

F. Osuna•26 años•Zaragoza

Carta de Big N a los consoleros dubitativos

Ejem, estimados colegas: Os escribo para notificaros que a partir de este mismo número, Big N se va a dejar de tanta queja y tanta historia para dedicarse por completo al panorama preguntas y respuestas que tanto le gusta. Observaréis que ***mi sección ha cambiado de diseño, y que el contenido ya no será el mismo*** *que el que hasta ahora habéis estado viendo. He dejado, eso sí, una columna para que expongáis vuestras quejas y rebeldías (también lo bueno) con toda libertad. Pero, 'please', procurad* ***retarme con preguntas curiosas, interesantes, salvajes.*** *Contestaré a todo lo que haga falta siempre que no 'eso' no sea demasiado íntimo, claro. Y por cierto, ya para terminar, ¿habéis visto que ya no doy la cara? Eso es, me estoy haciendo un cambio de aceite que me va a dejar cojo... esto, muy renovado.*

NES Y ROL, ¡MENUDA COMBINACIÓN!

¡Hola Big N!

¿Podrías explicarme por qué hay tantos juegos de N.E.S. en las tiendas y la gente dice que no hay?

Pero hombre, si el caso es que el catálogo de juegos de NES es muy extenso, lo que pasa es que hace un tiempecito que no olemos algo nuevo (honrosas excepciones aparte).Seguro que los que se quejan de la sequía aún no se han dado cuenta de lo bárbaros que son algunos cartuchos 'antiguos' de 8 bits.

¿Saldrá `Soccer Kid' para la N.E.S.?

No lo creo, pero de todas formas ese no es un juego que esté dentro de mis favoritos.

¿`Tortugas Ninja' o `Gremlins 2'?

Si te refieres al primer juego de las tortugas para 8 bits, me quedo con la jugabilidad de `Gremlins 2'.

Leo vuestra revista desde hace mucho y veo que en ella sólo se habla de megas, bits y otros términos que ignoro. ¿Podrías decirme si por desconocer esos términos no estoy metido en el mundo de las consolas?

Para estar metido en el mundo de las consolas sólo hacen falta una máquina con la que jugar y muchas ganas de pasárselo bien, lo demás vendrá con el tiempo.

Por cierto, ¿qué es un juego de rol?

Son juegos en los que tú asumes el papel de uno o varios personajes, con muchos diálogos, un mapeado muy extenso. En ellos los ítems son un factor fundamental y los combates, también importantes, suelen desarrollarse generalmente en base a la pérdida de puntos vitales y, no tan generalmente, por turnos.

José Antonio Peña Ramos •X años•Jaén

¡¡PAPÁ!!...que sea la última vez que me quitas el nuevo

KIRBY'S

Solero&Solero

Nintendo
GAME BOY
KIRBY'S DREAM LAND 2
Nintendo

Nintendo

Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid

Club Nintendo

¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo:(91) 319 22 44



DUDAS 'DUDOSAS' SOBRE 'STREET FIGHTER'

Hola Lucas N. Te escribo a tu consultorio porque tengo unas dudas 'dudosas' sobre el 'world of las consolas'. He oído que va a salir un 'Street Fighter' con los personajes de la película digitalizados, y por otra parte un 'Street Fighter' con el impresionante número de 27 luchadores. Big N, ¿son verdad estos rumores?

Has oido bien Fernando, y si te das una vuelta por el World of Nintendo de este mismo número encontrarás más información sobre el tema. Lo de los 27 luchadores es la primera vez que lo oigo, y en cuanto a fechas, todavía están por decidir, aunque yo apostaría por que viese la luz primero la recreativa basada en la película.

Por otra parte, en la Guía de Trucos de la revista HOBBY CONSOLAS para 'Super Street Fighter II', al final me encuentro con un apartado en el que pone Códigos Action Replay y una serie de numeraciones con las que supongo se dota al luchador con lo que dice al lado de dichos códigos.

¿Qué es eso de Action Replay? ¿Es algún accesorio especial para las consolas? ¿Dónde se puede conseguir y cuál es su precio?

El Action Replay es un periférico que se inserta por la ranura de cartuchos de la Super y sirve para modificar los juegos para conseguir vidas infinitas, energía ilimitada, etc. Lo puedes encontrar en tu tienda de videojuegos habitual.

Javier Alonso Rojas•X años•Tenerife

JUGADORES 'REPLICANTES'

Hola Big N. Soy un consolero valenciano de 14 años y acabo de comprarme el 'International Superstar Soccer'. Es un juego completísimo, pero tiene un defecto bastante importante: los jugadores no tienen sus nombres originales. Están bien hechas las melenas de Valderrama o la coleta de Baggio, pero ¿por qué en el juego se llaman Murillo y Galfano?



Cuestión de pasta, amigo. Parece que para utilizar los nombres reales de los jugadores hay que pagar a UEFA derechos de imagen. Y no todos están dipuestos...

Otra duda. Me gustaría jugar con el Valencia en algún juego de mayor diversión y mejores gráficos que 'Sensible Soccer' o 'Manchester United'. ¿Podré hacerlo?

¿Hay o habrá algún juego en el cual esté la Liga española y se puedan fichar jugadores?

Me lo pones difícil, porque todavía no he encontrado un juego que me divierta más que Sensible Soccer. Te puedo decir que juegos como Striker, Dino Dini's Soccer o Kick Off 3 tienen la opción para editar equipos, con lo cual podrías montarte uno con Zubi, Mijatovic y compañía. En cuanto a lo de los fichajes, todavía no existe ninguno que te permita convertirte en Paco Roig.

Germán Pérez•X años•El Valencianista Consolero

Turno de replica

EL PRECIO DE LOS COLORES

"...las Game Boy Special Edition.... Una idea magnífica, pensé en aquel momento; pero poco después me entero de que el detalle del color nos cuesta 3.000 pts. más que la Game Boy tradicional: ¿es que se quieren quedar con nosotros o nos quieren tomar el pelo?".

Manuel Pozo Morán• Utrera

ARDE PUERTOLLANO (1).

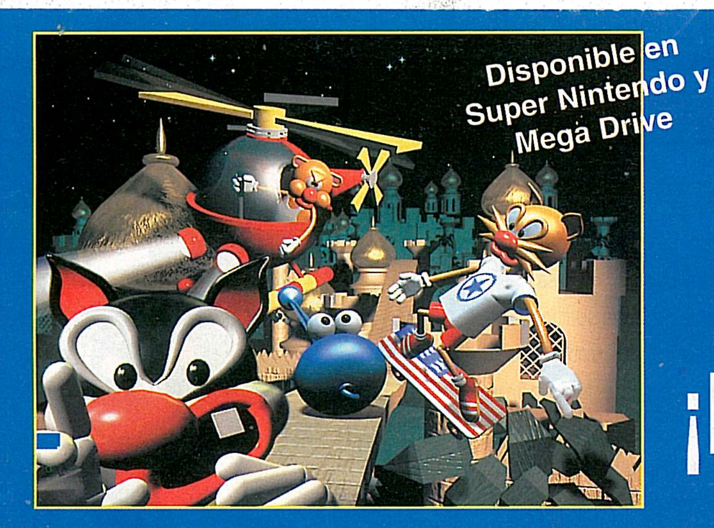
"El primer tema sobre el que quiero manifestarme es Donkey Kong Country. No merece tanta puntuación. Y tú dirás "¿acaso lo has visto?". Me lo he comprado. No es tan bueno como lo poníais. Uno de los motivos que me llevaron a pensar así es la "extrema" dificultad. En dos días me lo terminé y ya sólo me quedaba buscar las fases de bonus. No sabes tú lo divertido que es el juego cuando sólo consiste en buscar fases de bonus".

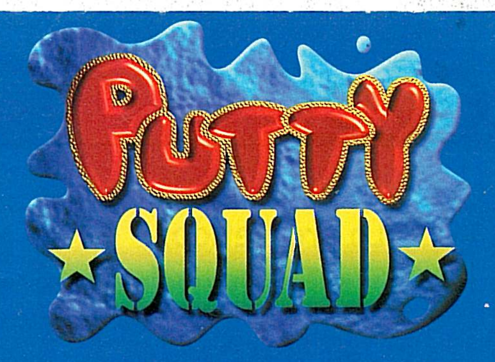
Eduardo Gómez•Puertollano

NO SE FIA UN PELO

"El negocio de los videojuegos es muy materialista, no le importa lo que le pase a la gente, sino el dinero que lleven. Yo tengo una N.E.S., estuve ahorrando para comprarme una Super, pero cuando me enteré de que las nuevas consolas la iban a dejar de lado, cambié de idea".

Alberto Sotillo•Madrid











Todos los personajes y conceptos son © System 3 Arcade Software, Ltd.

El ejercito oscuro ha vuelto...

Disponible en Super Nintendo

SUPER TURRICAN 2



Super Turrican 2 © 1995 Rainbow Arts Gmbh. Desarrollado por Factor 5. Turrican es una marca registrada de Rainbow Arts Gmbh. Turrican C 1990-1995 Rainbow Arts Gmbh.







Disponible en Super Nintendo

¡Verdaderamente demoledor!

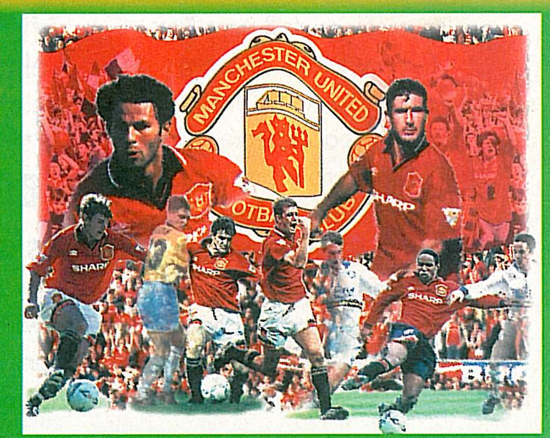
© 1994 SCI (Sales Curve Interactive) Ltd.

¡Mucho más que fútbol!





Disponible en Super Nintendo



Manchester United Championship Soccer es una licencia de MUFC. No puede ser cedido por ninguna otra compañia



Distribuido por:
Arcadia software, s.a.
Pº de la Castellana 52 - 6ª Pl. - 28046 Madrid - Tel. 561 01 97





¡Ya hay **28** **establecimientos**!

'Centro Mail' ya cuenta con seis nuevas tiendas en España

La **fiebre 'Centro Mail'** está subiendo como la espuma en España. Prácticamente **no queda ciudad o pueblo donde no haya una tienda de esta prestigiosa cadena** especializada en videojuegos. Pero es que, con todo, estos chicos no paran de abrir tiendas. Veréis, las últimas 'aperturas' han tenido lugar en **Alcalá de Henares, Alcobendas, Barcelona, Las Palmas de Gran Canaria, Granada y La Coruña**, con lo que la suma total de tiendas se eleva a las 28, distribuidas en **23 ciudades más, por supuesto, la 'transoceánica' de Buenos Aires**.

El dilema está clarito. Si eres uno de los afortunados habitantes de una de esas ciudades que acabamos de nombrar, no dudes en pasarte por allí. Encontrarás un espacio único en el que disfrutar con videojuegos, consolas, CD Rom y todo tipo de historias informáticas. Y si no vives allí, ¿para qué existe lo de la venta por correo?

Lo **prometido**...

Arcadia pondrá a la venta la versión NES de 'El Rey León'

La versión **8 bits de** El Rey León, el genial programa de Virgin, está al caer. Tal y como os **adelantamos hace un par de meses**, cuando puntuamos el cartucho de Super Nintendo, el juego estará disponible **a finales de mayo y llegará vía Arcadia a todas las NES** españolas. ¿Que qué tiene que ofrecer de nuevo esta versión de El Rey León? Bien, para empezar, claro, el **formato**. No hay muchas novedades en NES de un tiempo a esta parte, y que cartuchos tan relevantes aparezcan de repente le pone a la cosa **un punto de nostalgia y emoción**. Y para seguir, un **desarrollo muy parecido** al que seguro que un buen número de SNES ya conocen. **Muchas plataformas, una buena animación del simpático protagonista, mucho colorido y toda el brillo** de una película que pronto será editada en vídeo. No en vano la placa del cartucho soporta **4 megas** y esa es una cifra elevada para lo que puede dar de sí un juego de NES.

Virgin, ya lo veis, ha vuelto a portarse. Y los chicos NES tendrán en breve otra razón para 'vivir'.

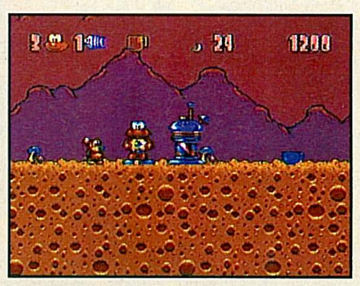
'Operation Starfish', el primero en la lista

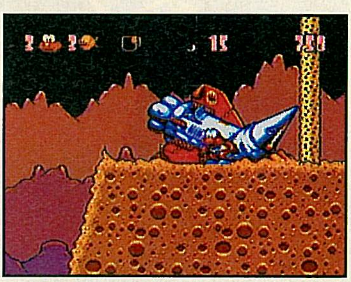
U.S. Gold firma con DROSOFT

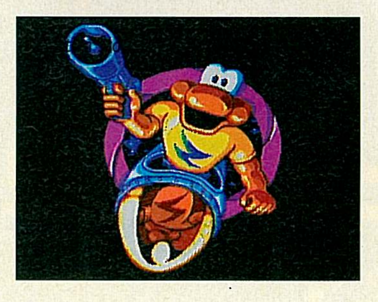
U.S. Gold, una de las compañías más veteranas en el panorama del software internacional, acaba de llegar a un acuerdo con DROSOFT (Electronic Arts en España) para la **distribución de sus productos de consola en España**. La casa inglesa, que ya tiene suficiente experiencia con las distribuidoras nacionales, se ha decidido por volver a sus inicios. Y es que antes de que Arcadia pusiera a la venta alguno de sus cartuchos de forma más o menos esporádica, caso de Power Drive, la compañía británica ya trabajaba con DROSOFT tanto en consola como en PC.

El juego que sella su relación es James Bond 3: Operation Starfish, un clásico para las consolas Sega que ahora podremos disfrutar en las Super Nintendo españolas. Tras él llegarán Fever Pitch Soccer en versión SNES, juego de fútbol que tenéis avanzado en nuestras páginas de preview y, aunque aún no está confirmado del todo, Izzy's Quest, también en SNES, que como ya sabéis es el **juego de la mascota oficial de las Olimpiadas de Atlanta**. Esperamos verlo pronto.

Operation Starfish *- Super Nintendo*











«Action» y **«Sprint»** son sus nombres

Logic 3 lanza dos nuevos pads de control

Los nuevos pads para Super Nintendo que la prestigiosa compañía **Logic 3** acaba de poner a la venta en el Reino Unido incluyen, entre otras características, **seis botones de disparo** y, por supuesto, **'autofire'**. Responden a los nombres de **«Action» y «Sprint»**, muy apropiados sin duda, y más allá de su **funcionalidad y dotes para el espectáculo** significan algo tan importante como que los 16 bits siguen en movimiento. Y eso es algo que nos encanta.

El «action» pad posee un **estilizado diseño, control multidireccional y 'switches' extrasensitivos**. Es, posiblemente, uno de los **mandos más completos y de control más fiable** que se puede encontrar. Su precio de venta, en Inglaterra, es de **7.99 Libras** (más o menos **1.700 pts.**)

Respecto al «sprint» pad, lo más destacable es que ofrece **dos velocidades de 'autofire'** y un **botón para cámara lenta**. Su precio, también en tierras inglesas, alcanza las **9.99 Libras**, lo que vienen a ser algo más de **2.000 pts.**

El 14 de Julio, a la venta en Japón

Enix presenta 'Mystic Ark', lo último en juegos de Rol

A **Enix** no se le acaba el rollo 'rolero'. Tras Illusion of Time y antes del ya programado Dragon Quest 6, la compañía japonesa lanzará Mystic Ark, un RPG en plan aventurero diseñado por **Yamada Akihiro** que estará disponible en Japón a partir del 14 de julio.

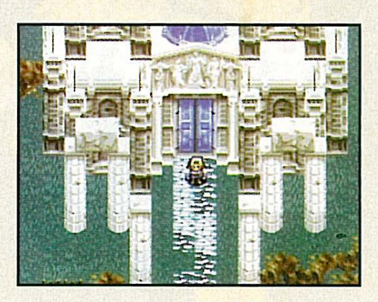
El juego combinará resolución de **puzzles, acción, estrategia** y todos los condimentos propios del rol bajo un argumento de lo más desbordante. Adoptamos el papel de héroe/heroína (a elegir) y tenemos que buscar **siete arcas mágicas** en otras tantas tierras porque, al parecer, las 'cajitas' son tan poderosas que incluso pueden dar la vida. Para no faltar al 'numerito' nuestro objetivo pasará por **resucitar a siete personajes** (Milene, Kamioo, Laks, Tokio, Lee Shan y Masha) que vagan por el reino de los muertos.

Aunque Mystic Ark recuerda bastante al pródigo 7th Guest, más que nada por aquello de que hay que resolver puzzles, su argumento no deja lugar a dudas: estamos ante **un RPG total** en el que cabeza y paciencia juegan un papel fundamental. Y para que veáis porqué hacemos tanto hincapié en el argumento, leed cómo empieza la aventura: En aquel tiempo no había hombres, ni mujeres, ni seres humanos, sólo una isla en mitad del mundo que, para más *inri*, estaba prohibida. En la isla había una

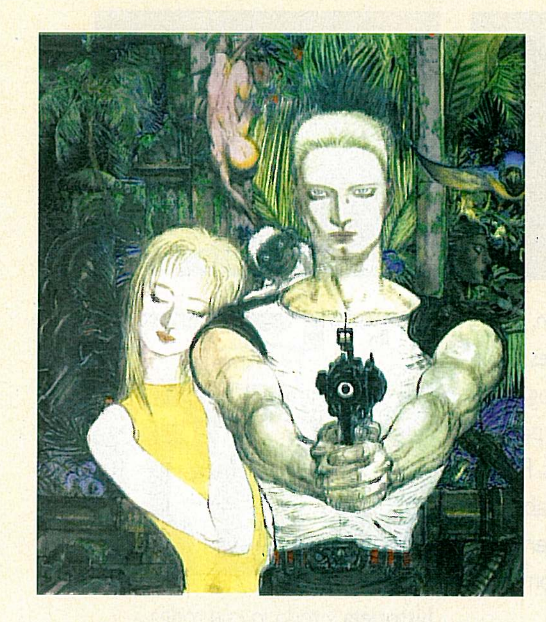




especie de **Templo** que, dicen, estaba habitado por los **dioses**. Siete carreteras comunicaban el hogar con **siete mundos extraños**, por supuesto también prohibidos. Para pasar de un mundo a otro, había que resolver una **serie de acertijos**. Aquél que consiguiera dar con la clave, sería premiado con la posibilidad de **reencarnarse** en persona. ¡Ah!, ¿pero no habíamos quedado en que lo de volver a la vida era cuestión del arca? Sí, esto, pero es que... a lo mejor para conseguir cada arca hay que **descifrar** unos cuantos **misterios**. Bien, el caso es que esta **endiablada**



historieta y todo lo que rodea a Mystic Ark estarán disponibles a lo largo de este verano en el país del sol naciente. ¿Que cuándo llegará a España? Pues veréis, a no ser que **Nintendo** diga lo contrario, o hable de traducciones (cosa milagrosa), me parece a mí que no estamos para muchos juegos...de rol.



Una cubierta de peso. *Las imágenes que aparecen en el juego y las ilustraciones, como ésta de la cubierta, son obra de Yoshitaka Amano, el creador de los personajes de 'Final Fantasy VI'.*

Square triunfa en Japón con un cartucho de ¿acción?

'Front Mission', la revolución ya está aquí

Pocas compañías en el mundo combinan un ritmo de producción tan alto con una calidad final del producto tan exquisita de la forma en que lo hace **Squaresoft**. Para confirmar nuestras palabras, y de paso hacernos disfrutar de lo lindo, ha llegado a nuestras manos Front Mission, una **mezcla de** ***wargame*** y RPG que en **Japón** ha superado ya las **500.000 unidades vendidas**, y que, para más lujo, se acompaña además con un anuncio televisivo protagonizado por actores reales, 'dobles' de los personajes del juego.

Los **24 megas** del cartucho sueñan con un futuro en el que **la Tierra está dividida en dos grandes bloques: la Oceania Community Union** (OCU) **y los United States of the New Continent** (USN).

En ese contexto, el inevitable enfrentamiento entre ambos es la excusa ideal para introducirnos en una aventura que alardea de una **perspectiva isométrica**, ante la que desfilan todo tipo de imágenes futuristas protagonizadas por innumerables **robots** de combate **y** unos **personajes** que abandonan el aspecto infantil de otros cartuchos de este género para decantarse por un ***look*** **adulto**, mucho más en la línea del cómic occidental.

La acción alterna los **momentos de combate** durante las misiones (por turnos, dominados por la elección de la acción a realizar -ataque, defensa, etc.- y basados en la pérdida de puntos vitales) con otros de calma en los que el **diálogo, la compra venta de ítems e incluso los enfrentamientos con apuestas de por medio ganan protagonismo.**

Como os podéis imaginar, aunque **algunos menús aparecen en inglés, la mayoría de los textos están en nipón**, lo que os puede dar alguna idea sobre su posible aparición por estos pagos europeos. De momento, hablar de fechas sería pura especulación, así que ahorramos más comentarios y pasamos de página. Aunque más de uno piense que es casi imposible su llegada a España.

En fin, qué le vamos a hacer. Lo importante es que el **cartucho está barriendo** en Japón y eso de dar alas a Square nos parece perfecto.



Puntos en juego. *Los combates se deciden por el sistema de pérdida de puntos vitales.*



Taller mecánico. *Los robots de combate son los grandes protagonistas de la acción.*

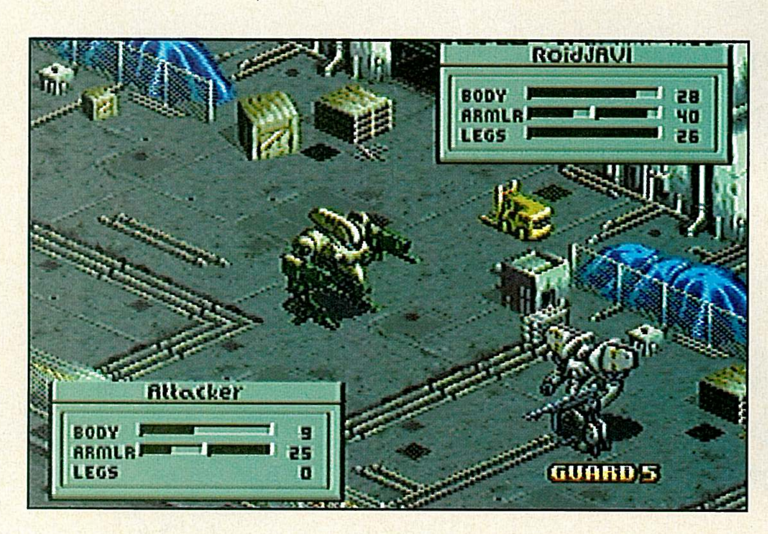






El rol adulto. *Los personajes de 'Front Mission' abandonan esa estética pseudoinfantil que es tan característica en otros RPG's.*

De momento, en 'chinaka'. *Pese a estos menús 'in english', los textos generales todavía no han sido traducidos del japonés.*







Su nuevo precio de tarifa es **8.252 pts.**

Nintendo presenta el nuevo 'look' del Game Boy



Ya están a la venta las **nuevas Game Boy 'coloreadas'**. Bajo el nombre de **'Special Edition'**, **Nintendo España** acaba de lanzar a la calle **seis modernas y veraniegas versiones de una portátil** que arrasa en todo el mundo (más de **40 millones** repartidas por el globo).

Ya se sabe, renovarse o morir. Y aunque el caso es que **tan sólo la carcasa exterior** se ha visto modificada, lo cierto es que este giro **del gris anodino** del Game Boy original a los nuevos colores ha supuesto la entrada de aire fresco en una máquina que parece que lo necesitaba.

La nueva moda Game Boy se puede adquirir en los siguientes colores: **rojo fuego, amarillo chillón, negro, verde esperanza, blanco y transparente. Al más puro estilo 'Swatch'.**

Su **precio**, eso sí, resulta algo más elevado que el del Game Boy de siempre. Exactamente, y según el catálogo oficial de Nintendo, la **nueva gama cuesta 8.252 pts, sin IVA**. Aquel que decida hacerse con esta edición especial se encontrará además con un **pack de cuatro pilas Duracell Titanio de regalo**. Pero no hombre, no os asustéis, que esto no es más que fruto del acuerdo alcanzado entre **Nintendo y Duracell con ocasión del lanzamiento**. Y a nosotros nos viene de perlas.

Bueno, pues ya lo sabéis. Si no tenéis Game Boy, no lo penséis más: es el momento de hacerse con una de estas máquinas ahora en colores vivos, radiantes y con una personalidad a la vanguardia. Y si ya teníais portátil, pues nada, echad un ojo a las nuevas máquinas y animaos. Pasaréis a la historia de una edición especial que, seguro, servirá para distinguiros del resto. Ahora sólo **falta saber si también es edición limitada**, porque en ese caso habría que deciros que corriérais a vuestra tienda de videojuegos más cercana para 'pillar' una.

No paramos de 'pensar en rol'

Square tiene lista la segunda entrega de Secret of Mana

La segunda parte de Secret of Mana ya está en marcha. Así lo anunció la **compañía Square** hace un par de semanas, en Japón, aunque ellos utilizaron el nombre de Seiken Densetsu 3 para dar a conocer su nueva aventura sobre **Super Nintendo**. El juego, que aún no tiene fecha de lanzamiento confirmada, contará con **32 megas** y apostará por una línea continuista con respecto a la primera parte. En él han intervenido **Hiroo Isono**, que se ha hecho cargo del argumento; la compañía **World Map**, que se ha ocupado del diseño de los nuevos decorados; y **Noboteru Yuuki**, de quien han partido todas las ideas que dan forma a los personajes.

Secret of Mana 2 nos invitará a **seguir buscando piedras del Mana** en el mismo **mundo** que ya conocemos, aunque **triplicado en dimensiones**. Toda la historia estará apoyada en la figura del tres, algo que esta gente ha denominado **'argumento triangular'**. De hecho, desde el principio de la aventura podremos **manejar a tres personajes elegidos** previamente de entre un total **de seis**. Sus nombres: **Duran, Angela, Kevin, Folkeye, Rietzu y Charlotte**. Y por cierto, los colegas estarán **siempre junto a nosotros**, si bien podremos establecer contactos con otros carácteres digamos complementarios con el fin de formar un equipo perfecto.







Por si hasta lo que lleváis leído no habéis notado sensibles novedades con respecto a la primera parte, anotad ésta: **el sistema de batalla será radicalmente diferente**. Según tiene previsto **Square**, cada personaje podrá participar en la lucha de forma individual e incluso contará con su propio contador de energía en pantalla. De esta forma, podréis **controlar a vuestros héroes de una forma rápida y precisa**, sabiendo en cada momento qué nivel de fuerza posee cada luchador.



El **tiempo** jugará también **un papel importante** en la aventura. Habrá días y noches, también mañana y tarde. Y conforme el sol salga o se ponga, **variarán las fuentes de luz, los toques en el escenario y hasta la forma de afrontar las situaciones.**

Por lo que se refiere al modo de juego, parece que no habrá variaciones sustanciales. Ni el sistema de daños ni el famoso ***ring command***, un sistema de menús que despliega objetos entorno al personaje, se verán alterados en esta segunda parte. Así que ya veis. **Más espacio, más magia,** pero respeto a una forma de juego que, por lo visto, ha causado gran sensación en todo aquél que se ha lanzado a esta gran aventura y ya lo ha probado. Y van...

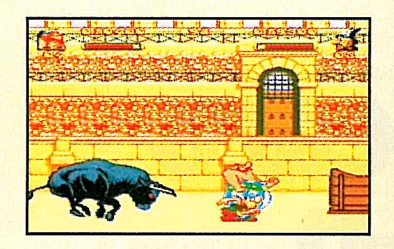


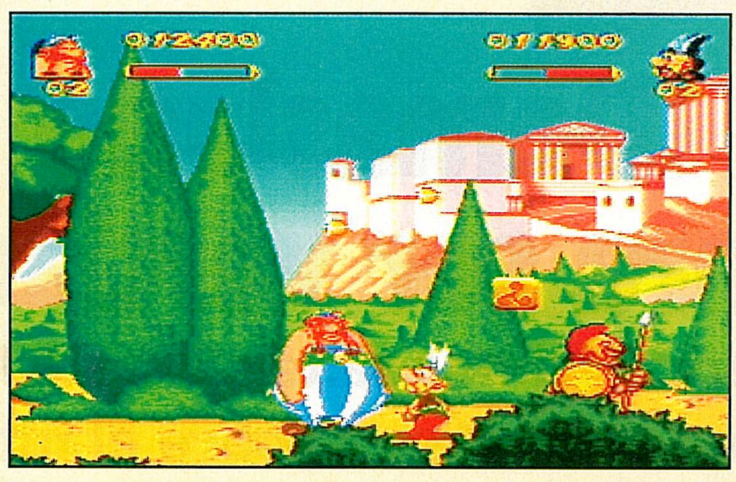
Una de las novedades de este Mana 2 será que siempre estaremos acompañados de otros dos colegas. De principio a fin.

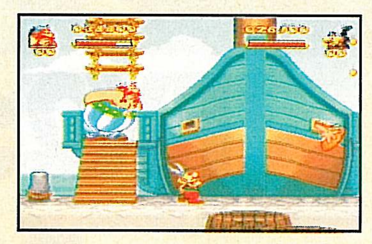




Nos moveremos en un escenario similar al de Secret of Mana aunque triplicado en dimensiones. 'World Map' se ha encargado de ello.



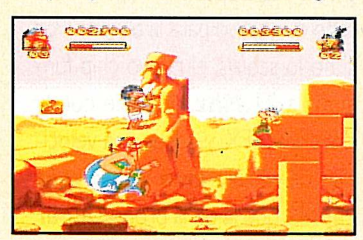




La versión SNES de Asterix será la primera incursión de Bits Manager en los 16 bits.



El sentido del humor y los tópicos serán también protagonistas de esta aventura a la 'gala'.



Que nadie se sulfure. Asterix también intervendrá en esta aventura diseñada para Obelix.

Ha sido programado por **'Bits Manager'**

'Obelix', el último fichaje de Infogrames

Nuevo juego de insignes franceses a la vista. Los chicos de Infogrames llevarán en breve a su particular galería de héroes 'gabachos' al gordinflón que una vez se cayó en la **marmita del druida**, allá en la aldea gala. Bits Manager, el **grupo catalán** de programación, ha sido el encargado de trasladar a **Obelix** -¿aún no lo habíais adivinado?-, a los chips de **Game Boy** y **Super Nintendo** sobre un cartucho que estará disponible en su versión portátil después del verano, y antes de fin de año en los 16 bits.

En **Obelix** controlaremos al gordinflón y a su compañero de aventuras, **Asterix**, en un viaje que nos invitará a recorrer todos los países que los libros de **Goscinny & Uderzo** han hecho populares. Será a **dos jugadores simultáneos en 16 bits** -sin split screen-, y a elegir en la versión pequeña.

El juego **combinará plataformas, acción y un fino sentido del humor junto un altísimo nivel técnico** que se dejará ver en decorados, diseño de personajes y otras sorpresas que no vamos a desvelaros. Bueno, una sí: ¡No habrá enemigos finales! Más, en próximos números.



FX2: ¿Demasiado caro para ser verdad?

El mes pasado hicimos saltar la noticia. Ahora os revelamos todas las claves sobre el futuro del chip

Casi no hace falta que os digamos que la llegada del **Super FX2** supuso un apreciable salto cualitativo para la **Super**. Por si no lo sabíais, el nuevo chip funciona a **21 Mhz**, el doble que la del primer FX, y posee una velocidad de cálculo **cien veces más rápida** que la de la propia **Super Nintendo**, con lo cual el abanico de posibilidades que se abre con su empleo es enorme. Nada que objetar, pues, por el lado de la tecnología. ¿Cuál es el problema entonces? Pues que el monetario: al parecer, **el coste** que lleva aparejado el empleo del **FX2** en la programación de nuevos juegos **no compensa** los posibles beneficios de su posterior venta. Es decir, a las compañías no les cuadran las cuentas.

Ahora la pregunta obligada es: ¿qué pasa con los juegos que estaban anunciados? Por lo que hemos podido saber, el panorama ante los próximos meses es el siguiente: Es seguro el lanzamiento hacia septiembre de **'Comanche'**, el simulador de **Nova Logic** que utilizará el **sistema Voxel** para crear las texturas del mapeado y conseguir una sensación de realismo y libertad de movimientos total a lo largo de sus **30 misiones**.

'Starwing 2', la segunda entrega del juego pionero en el uso del primer **FX**, ha sufrido un retraso indefinido. De momento, habrá que esperar para poder jugarlo.

Las malas críticas recibidas por el **'Dirt Racer'** de **Elite** en el extranjero (plenamente justificadas por lo que pudimos comprobar)

• Las mayor parte de los títulos previstos han sufrido modificaciones en sus fechas de salida

han **desaconsejado su lanzamiento en España**.

Con **'FX Fighter'** ha habido un replanteamiento de la estrategia a seguir. Al parecer, el juego tenía **mucho FX, pero poca lucha**, así que es muy posible que haga su aparición... en **Ultra 64**.

Por la parte buena, **Nintendo** nos ha confirmado la preparación de un nuevo juego que se llamará **'FX Skiing'** y que, como su nombre indica, estará dedicado a los deportes de invierno.

Al menos, como veis, a la segunda generación del 'chip prodigioso' no se le ha dado carpetazo final. Ha habido proyectos que cayeron en el olvido y otros que han sufrido retrasos, pero **se sigue hablando de títulos** que llevarán el **FX2** en sus entrañas.

Demos, por tanto, un tiempo de margen al invento para ver dónde desemboca su incierto futuro. Hablaremos después.









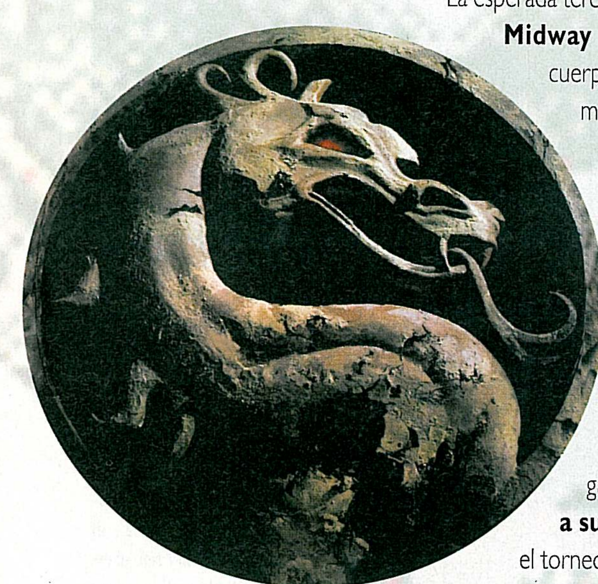
Cara y cruz del 'chip prodigioso'. *La incierta situación del FX2 queda reflejada en en estos dos juegos. Mientras la salida del simulador 'Comanche' está ya confirmada para septiembre, 'Starwing 2', el que podría haber sido el estandarte de esta segunda generación del chip, ha sufrido un retraso indefinido.*

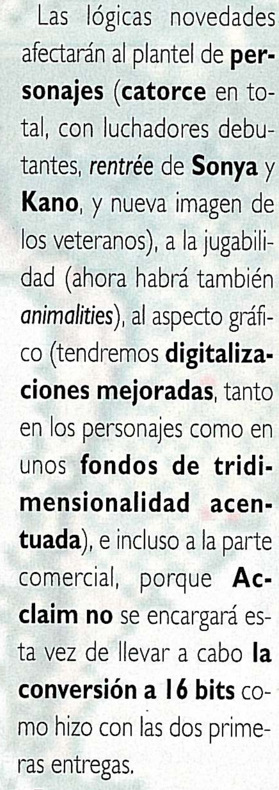
'Mortal Kombat III' ya tiene forma

El monstruo vuelve a las calles



La esperada tercera parte del éxito de **Midway** comienza a tomar cuerpo y presencia en forma de primeras imágenes, aunque de momento en versión **máquina recreativa**. Por lo que sabemos, esta vez **Shao Khan** viajará a la **Tierra** en **busca** de un **elixir** que consiga **devolver la vida a su esposa**, con lo que el torneo regresará al lugar en el que se desarrolló la primera parte del juego.



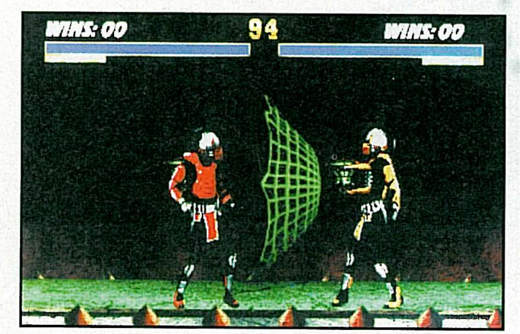


Las lógicas novedades afectarán al plantel de **personajes** (**catorce** en total, con luchadores debutantes, *rentrée* de **Sonya** y **Kano**, y nueva imagen de los veteranos), a la jugabilidad (ahora habrá también *animalities*), al aspecto gráfico (tendremos **digitalizaciones mejoradas**, tanto en los personajes como en unos **fondos de tridimensionalidad acentuada**), e incluso a la parte comercial, porque **Acclaim no** se encargará esta vez de llevar a cabo **la conversión a 16 bits** como hizo con las dos primeras entregas.

En cuanto a fechas, que sepáis que la recreativa ya está en las calles americanas. Ahora sólo falta saber ¿para cuándo una versión Super Nintendo?

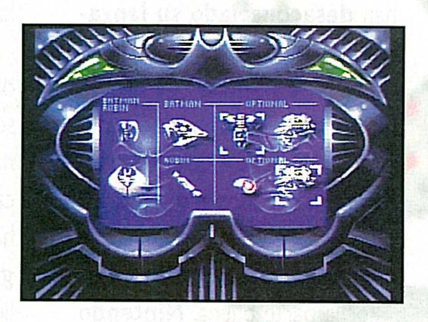






'Batman Forever', más cine jugable

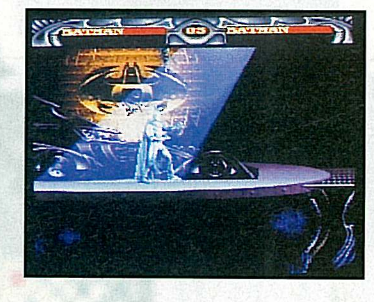
Acclaim sigue de 'película'



Al hilo de su acuerdo con **Warner Bros.** y del **estreno** de la próxima **película** del Hombre Murciélago, que paseará su palmito **este verano** por las pantallas españolas, **Acclaim** ha anunciado el inminente y obligado paso de **'Batman Forever' a los 16 bits de Nintendo**. El juego tendrá **mucha acción** y permitirá la participación de **uno o dos jugadores simultáneos**, que podrán controlar al propio **Batman** y **Robin** en su lucha contra **The Riddle** y **Two Faces**.

En el apartado gráfico, **'Batman Forever'** empleará la técnica del **fondo azul para la digitalización de los personajes** que ya hemos podido ver en otros juegos 'peliculeros' como **'Stargate'**.

Por último, anotad también otra agradable noticia para todos aquellos seguidores de uno de los super héroes más admirados. Hablamos del anuncio de la correspondiente **versión para Game Boy**.



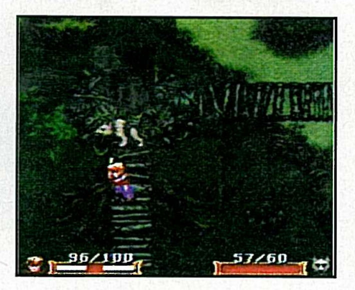


Square ya programa en los USA

Rol made in Seattle

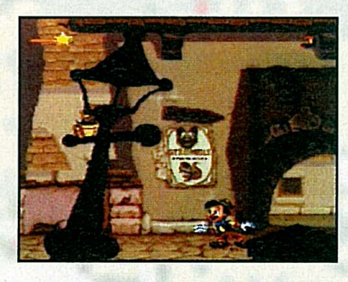
'Secret of Evermore' es el primer juego producido íntegramente en los EEUU por el equipo de desarrollo que la compañía japonesa **Square Soft** tiene **en Seattle**. Estamos ante un **RPG**, que, pese a su título **nada tiene que ver con** el afamado **'Secret of Mana'** (sobre cuya segunda parte informamos en la sección de noticias). Lo que se intentará con **'Secret of Evermore'** es crear un juego de rol con toda la jugabilidad de los **RPG's japoneses**, pero **adaptado a la cultura yanqui**, argumento y protagonistas americanos (un chaval y su perro en el mundo de fantasía de **Evermore**), para que no se pierda profundidad con la traducción.





Esta vez le toca el turno a Pinocho

Vuelve la conexión Virgin-Disney





Pese a que **Disney** estrenó la película hace casi medio siglo, **Pinocho** vuelve a dar que hablar. Coincidiendo con la próxima edición en video de este clásico, **Virgin** está trabajando en una versión para **SNES** con la colaboración de 'la factoría de sueños'. El resultado será un juego de **plataformas** en el que recorreremos los pasajes principales de la película. Según **Virgin**, que ya transformó en videojuegos otros títulos de **Disney** como **'El Libro de la Selva'** o **'El Rey León'**, **'Pinocho'** estará disponible en **septiembre**.

'Prehistorik Man', su último trabajo

Titus crea el 'Homo Nintendis'



El último trabajo de **Titus** para **Super Nintendo** se va a desarrollar en la **Prehistoria** y tendrá como protagonista a **Sam**, un **intrépido troglodita** al que su tribu le encarga que parta en busca de comida después de que unos dinosaurios les hayan robado la suya. **'Prehistorik Man'**, que así se llamará el programa, será un juego de **acción** y **desplazamiento lateral** del que tampoco estarán ausentes las **plataformas** y que, pese a estar ideado para **un sólo jugador**, contará con un **amplio reparto de personajes** que ayudarán al protagonista en su aventura.

Gracias a sus **ocho megas** de temática antediluviana, el juego pasará a engrosar ese selecto club en el que también militan otros títulos ya conocidos como **'Joe & Mac'** o **'Chuck Rock'**.

En versiones recreativa y SegaSaturn

Capcom prepara dos nuevas secuelas de 'Street Fighter'

'Street Fighter Zero' (**'Street Fighter Legends'** en EEUU) y **'Street Fighter 2.The Movie'** son las nuevas entregas que **Capcom** prepara en versión recreativa y SegaSaturn respectivamente. **La primera** tendrá unos gráficos similares a los tradicionales, si bien con **sprites más grandes**, escenarios más trabajados y con mayor movimiento. Personajes como **Ryu** o **Ken** se unirán a otros de las primeras versiones, en unos combates en los que destacará la presencia de **una segunda barra de energía**.



Street Fighter Zero. Versión Recreativa



Street Fighter Zero. Versión Recreativa



Street Fighter Zero. Versión Recreativa

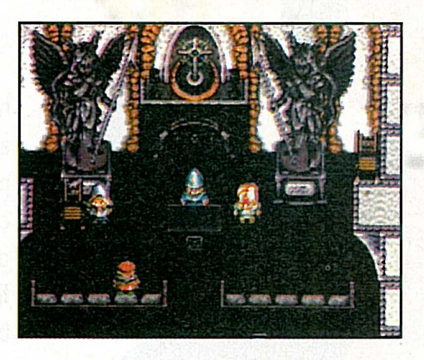
La segunda, subtitulada The Movie, será una versión del film que se estrenó hace poco en España. Presentará a los **personajes digitalizados de la película**, **nuevos movimientos**; **sangre** y la posibilidad de jugar con **Akuma**, **Blade** o **el Capitán Sawada**.

Capcom asegura que ya está trabajando en las versiones **PlayStation y Ultra 64** de este Street Fighter peliculero.

Primer RPG de Namco para SNES

Tale Fantasia: el nuevo sonido de la aventura



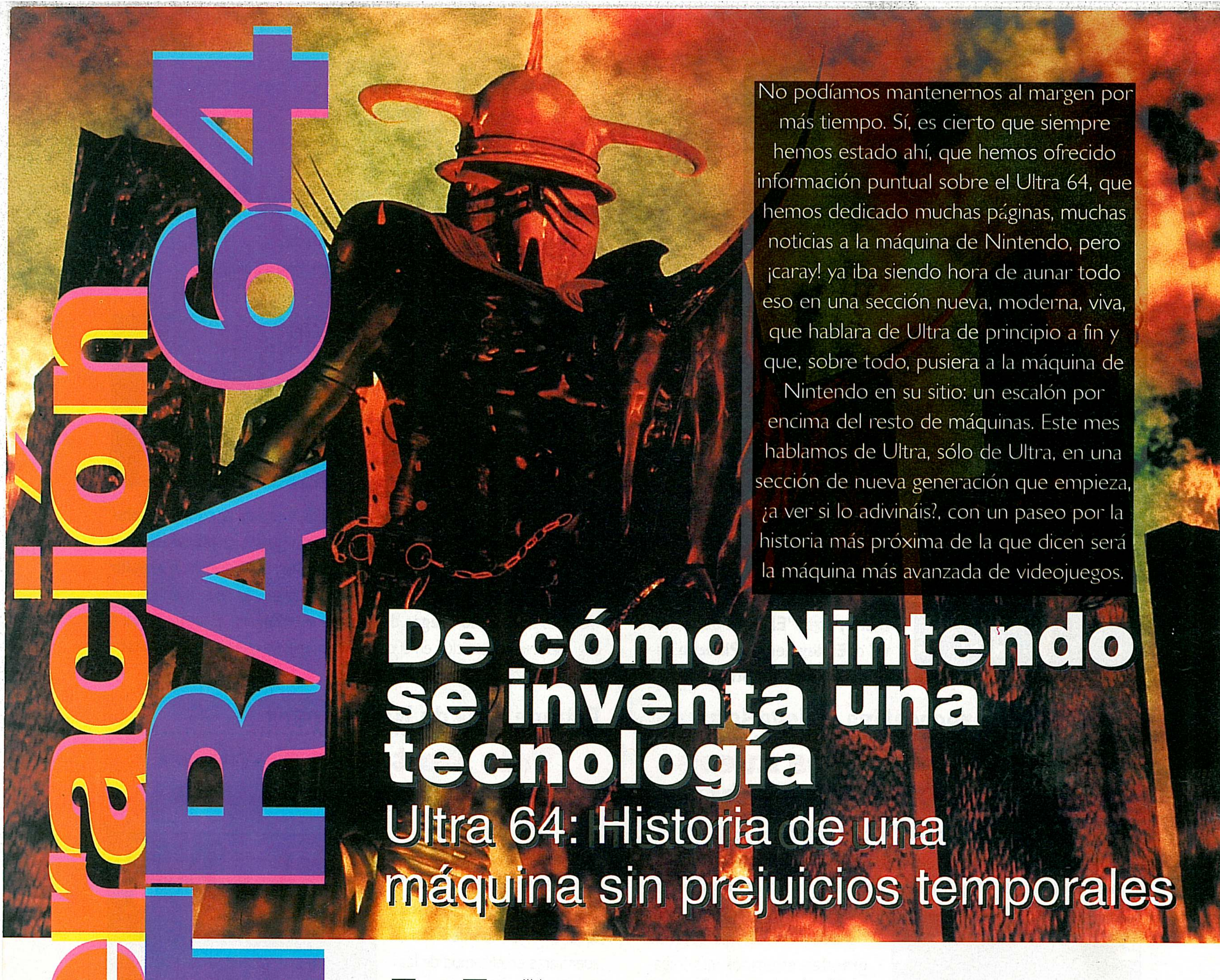


Pese a ser una de las compañías japonesas de mayor renombre (su **'Ridge Racer'** está causando furor), **Namco** todavía no se había decidido a adentrarse en el campo de los **RPG's** para **Super Famicom,** que tanto gusta en el 'país del sol naciente'.

Su debú en este terreno viene de la mano de **'Tale Fantasia'**, un cartucho de **32 megas** que presenta la novedad técnica de incluir **un nuevo sistema de sonido que permite que los personajes hablen cada vez que hagan un hechizo o un ataque especial** (debéis tened en cuenta que se han almacenado hasta **100 sonidos digitalizados en la memoria** del juego. Casi nada, ¿eh?).

La trama se desarrolla en el **Medievo** y pone a **Rik**, el protagonista de la aventura, en el brete de acabar con el dominio del **malvado rey Dao**, una tarea para la cual cuenta con la ayuda de tres amigos.

Esta primera incursión de **Namco** en la **Super Nintendo** parece que dejará a más de uno no con la boca, sino con los oídos bien abiertos.



De cómo Nintendo se inventa una tecnología

Ultra 64: Historia de una máquina sin prejuicios temporales

No podíamos mantenernos al margen por más tiempo. Sí, es cierto que siempre hemos estado ahí, que hemos ofrecido información puntual sobre el Ultra 64, que hemos dedicado muchas páginas, muchas noticias a la máquina de Nintendo, pero ¡caray! ya iba siendo hora de aunar todo eso en una sección nueva, moderna, viva, que hablara de Ultra de principio a fin y que, sobre todo, pusiera a la máquina de Nintendo en su sitio: un escalón por encima del resto de máquinas. Este mes hablamos de Ultra, sólo de Ultra, en una sección de nueva generación que empieza, ¿a ver si lo adivináis?, con un paseo por la historia más próxima de la que dicen será la máquina más avanzada de videojuegos.

Un cálido verano y un tórrido emparejamiento. **Nintendo** y **Silicon Graphics** huyeron de la prensa momentos antes de la feliz unión para luego presentar a bombo y platillo un cachorro tecnológico que respondía al nombre de **Project Reality** y el muy ladino no se dejaba bautizar por nadie. La razón era obvia: no se puede bautizar a algo que no existe.

Así nos hemos tirado ya un par de 'añitos'. El cachorro sin bautizar, y las vecinas más activas con **Saturn** y **PlayStation** en las tiendas japonesas. La 'criaturita' se está haciendo esperar, pero la estrategia promete pulso firme y una línea de tiempos cumplidos.

El plan ya no escapa a nadie: **Silicon** pone la tecnología y **Nintendo** su experiencia en el campo de las máquinas de jugar, una estrategia infalible hasta ahora. **Silicon** habla de renderizaciones, exhibe equipos maravillosos con los que hacer cosas increíbles y **Nintendo** se desmarca anunciando una consola de **64 bits reales y 100 Mhz de velocidad de proceso**, que se va a vender a menos de 200 dólares. La colaboración promete futuro, pero hace pensar en lo principal: **¿quién va a programar en esa placa de última generación?**

Los contactos se establecen rápidamente y, con las mismas prisas, comienzan a dar frutos. El primero en formar parte de la escuadra de elite es **Williams**. **Nintendo** crea un *joint venture* -algo así como una empresa independiente, pero participada- con **Williams Industries** (Bally, Midway), para iniciar una línea de recreativas basada en la tecnología **Nintendo**. Fue el primer paso. Asegurarse presencia en los arcades -donde aventaja **Sega**- bajo un nombre de lujo -**Williams** es la responsable de los hits **'Mortal Kombat'** y **'NBA Jam'**-.

Para programar las placas, **Nintendo** se garantiza la presencia de pequeños grupos de programación con ganas de hacer Historia.

Además de **Williams**, Nintendo se hace con los servicios de **Rare** -la primera compañía que desarrolló juegos para **NES** fuera de Japón- y **DMA Design** -autores de la saga **'Lemmings'** para **Psygnosis**-. Los compañeros empiezan con ilusión. En el caso de **Rare**, **'Killer Instinct'** está cerca. Y mientras, **'Donkey Kong Country'** para la **SNES**, por aquello de probar valía. En el de **DMA**, se empieza con una renderización divertida de monociclos a la que llaman **'Uniracers'**, y también sale en **Super Nintendo**.

A todo esto seguíamos sin tener nada visible, palpable. **Nintendo** es consciente de que la espera se va a hacer larga y opta por lanzar nuevas misivas. Por ejemplo, el **cambio de política 'restrictiva'** de software. Ya sabéis, esos parámetros que utiliza para 'no licenciar' determinados juegos. Pues la primera en la frente: se reconsidera el tema exceso de violencia y hasta se permite la sangre en pantalla. **'Killer Instinct'** hace verdadero honor a su nombre.

Otra misiva, ésta un pelín más gorda: **Nintendo** anuncia que **no** quiere soporte **CD** y que su máquina se 'alimentará' de **cartuchos**. Unas complicadas rutinas de compresión posibilitarán que **100 Megabits de datos quepan en** un cartucho de **24 Megabits**. ¡Qué maravilla! Pero el mundo informático se escandaliza. Y es que el CD representa futuro y prescindir de él, Mmmm..., puede significar mirar de espaldas al año 2000.

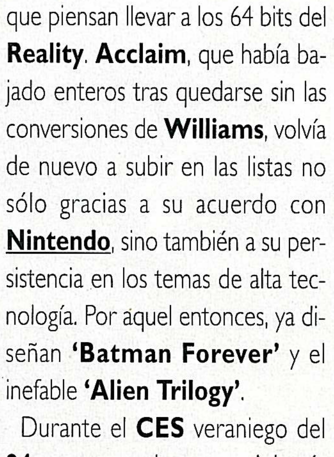
Nintendo lo tiene claro. Hasta que el CD no sea lo suficientemente rápido y eficaz, no habrá nada que hacer. Y lo del precio también cuenta. **Una máquina sin CD es más barata** que con CD. Las malas lenguas comienzan a preguntarse: ¿no será que **Nintendo** quiere mantener a toda costa el **monopolio de la producción de cartuchos**?, ¿no será que están investigando alguna otra forma de juego diferente ya sea por cable, red o televisión?

Primeros juegos y el nombre de la 'bestia'

Tras la arriesgada decisión, **Nintendo** continúa a la caza de aliados. Entran en el paquete, un año después del primer anuncio de **Project Reality**, dos empresas de renombre: **Alias Research**, que ha puesto las herramientas en forma de software para crear los dinos de **'Jurassic Park'**, y **Acclaim**. La primera se encarga de diseñar un software específico para crear juegos basados en gráficos 3D sobre render en tiempo real. La otra titula **'Turok: the Dinosaur Hunter'** al juego que piensan llevar a los 64 bits del **Reality**. **Acclaim**, que había bajado enteros tras quedarse sin las conversiones de **Williams**, volvía de nuevo a subir en las listas no sólo gracias a su acuerdo con **Nintendo**, sino también a su persistencia en los temas de alta tecnología. Por aquel entonces, ya diseñan **'Batman Forever'** y el inefable **'Alien Trilogy'**.

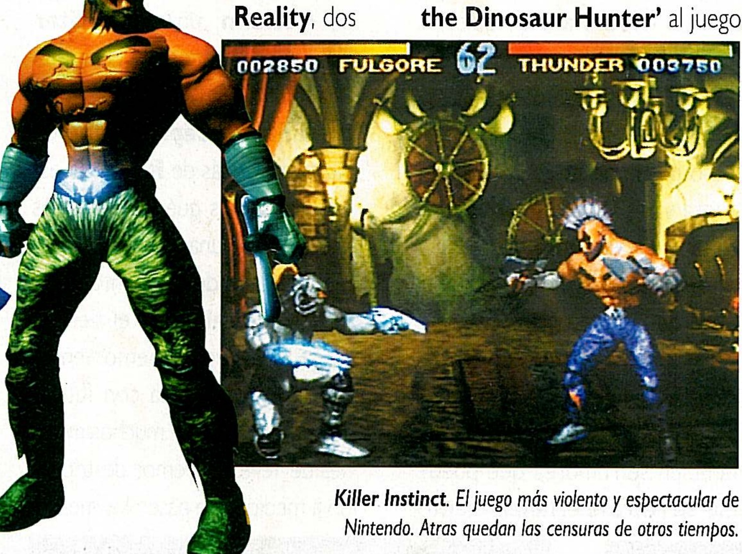


Turok. *Acclaim es el primer 'third partie' de Nintendo que se compromete a programar en Ultra. Turok será su juego.*



Durante el **CES** veraniego del **94** pasaron muchas cosas. Además de la firma **Acclaim-Nintendo**, dos golpes de efecto: el nombre y los primeros juegos. **Project Reality ha muerto, Viva Ultra 64**. **'Killer Instinct'**, por su parte, se deja ver en una caja negra, aunque aún no está al 100%. La recreativa de **Williams-Rare** exhibe luchadores, golpes y renderizaciones *a tuttiplen*. Y otra sorpresa. Un juego desconocido presenta coches, carcasa y recorrido por los EEUU bajo el nombre de **'Cruis´n USA'** y la representación de un equipo de **Williams** comandado por **Eugene Jarvis**. Lo que aparecía en pantalla prometía romper en opciones con el resto de arcades de coches. Y hasta la máquina se movía.

A la prensa le gustó, pero se esperaba más. Espoleados por las críticas, **Nintendo** matizó que todo lo visto **sería mejorado en su versión doméstica**. Que lo que pasaba es que el tiempo les había apremiado, y que aún tenían muchos ases en la manga.



Killer Instinct. *El juego más violento y espectacular de Nintendo. Atrás quedan las censuras de otros tiempos.*

Características Técnicas: La perfección existe

A falta de un par de detalles y de que los colegas nipones hagan el favor de confirmarnos todas estas cifras, ahí van las ***especificaciones técnicas ¿finales?*** *del proyecto más ambicioso de la historia del hardware:*

- ***CPU:***

64 Bit RISC R4200 (o R4300) MIPS *a una velocidad máxima de proceso de* ***105. 8 Mhz****. Capacidad de transferencia del bus de datos de* ***500 Megabytes****.*

- ***Procesador gráfico:***

64 bit 'Reality Immersion' *que funciona a* ***80 Mhz en modo turbo****.*

- ***Resolución en pantalla:***

Entre ***320 X 224 y 1.200 X 1.200*** *puntos en pantalla sobre una paleta de colores de 24 bits (soporta también televisión de alta definición). Una paleta de* ***24 bits equivale a 16,7 millones de colores****.*

- ***Sonido:***

DSP *de* ***64 bits*** *a 44.1 Khz.* ***64 canales con calidad CD****.*

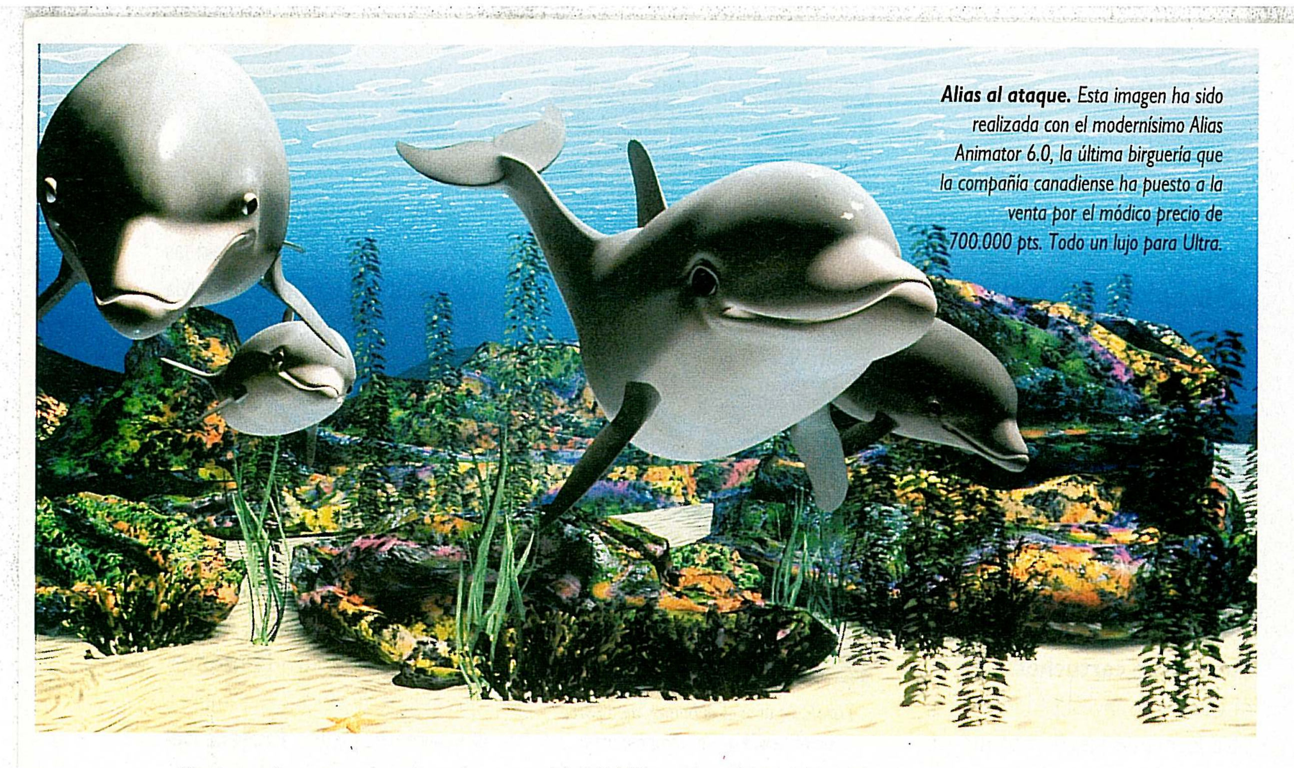
- ***Otras hazañas:***

Maneja ***100.000 polígonos texturados por segundo en tiempo real*** *y con la* ***máxima definición*** *posible.*

Antialiasing*. Efecto de* ***suavizado de bordes*** *que impide la pixelación tras un zoom. Todo en tiempo real.*

Capacidad para crear ***gráficos basados en puntos de luz****, en tiempo real.*

Sistema de gestión de carga en tiempo real*.*



Alias al ataque. *Esta imagen ha sido realizada con el modernísimo Alias Animator 6.0, la última birguería que la compañía canadiense ha puesto a la venta por el módico precio de 700.000 pts. Todo un lujo para Ultra.*

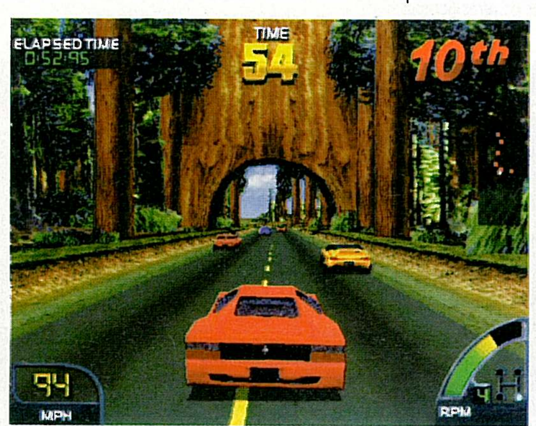
Siguieron los acuerdos de colaboración con multitud de empresas. Se habló con **Rambus Inc.** para que desarrollara una tecnología que enlazara hardware y Ram a velocidades de vértigo. Se habló con **Multigen**, para que los del **'Realtime Worlds 3D'** crearan herramientas de desarrollo 3D que completaran el trabajo de **Alias**. Se concretó un acuerdo con **GTE** para explorar nuevas tecnologías cara al futuro. Y se medio cerró el círculo, contratando los servicios de **Software Creations**, una empresa de Manchester que se ocuparía de la **parte sonora del Ultra**.

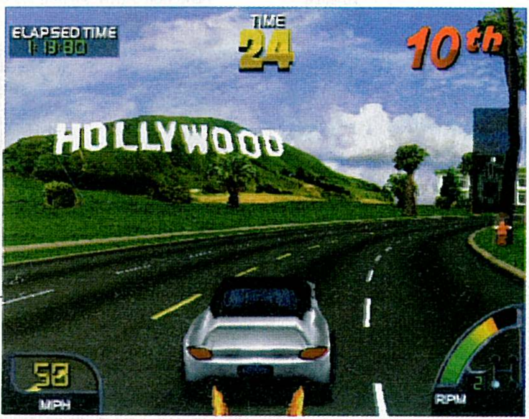
Rumores, sospechas tácticas y futuro

La parte software también fue ampliando miras. **Williams** prometió una versión avanzada de **'DOOM'**, con la colaboración del revolucionario equipo de **Id Software**. **Miyamoto** se puso a trabajar con **Paradigm Simulation** para producir un simulador tridimensional de aviones. **Spectrum Holobyte** se puso manos a la obra con otro de aviones, esta vez basado en la taquillera película **'Top Gun'**. **Sierra** se lo montó con un **'Red Baron'**, otro de aviones. **Cayeron Gametek**, **THQ**, **Angel Studios** y hasta **Virgin** y el propio **Dave Perry**.

Eso por la parte de las noticias, ahora vamos a por los rumores. Se dice que en **junio de 1995**, a primeros exactamente, el juego de chips de Ultra estará ya terminado; y que en el **show E3**, en Los Angeles, se mostrará el **diseño final de la máquina**. Aunque también se rumorea que puede que **se retrase el lanzamiento** europeo y hasta que el precio se incremente al ajustar el costo de los chips y otros materiales. Pero como no todo podía ser negativo, nuevos nombres y juegos se unirán al inefable *Dream Team*.

Las últimas averiguaciones que hemos podido hacer nos llevan hasta un **'Final Fantasy VII'** de **Square**; un **'Batman Forever'** de **Acclaim**; una serie **'Star Wars'** de la mano de Lucas; un **'Casper'** de **Interplay**; un **'Castlevania'** de **Capcom**; algo de **Konami**; y más de **Rare**. Si a esto le añadimos que **Ultra 64** es ahora mismo una de las máquinas más deseadas del momento y que **Nintendo** sabe que el tiempo juega a su favor, tenemos entre manos una máquina con futuro arrasador, crédito y muchos millones de Yens. Lo iremos destripando a medida que pasen los meses.





100% Williams. *La presentación de Cruis'n USA dejó algo helada a la prensa. Había mucho de Williams y poco de Ultra en un juego del que muchos decían que se había diseñado con prisa. La promesa es que la versión doméstica 'correrá' mucho mejor. Habrá que verlo.*

El 'Dream Team': una opinión

__Nintendo__ se ha sabido rodear de nombres insignes -y otros menos conocidos- para dar vida a su proyecto. Concediendo una trascendencia sin paliativos a cada acuerdo o adquisición, las compañías que colaboran con __Nintendo__ se han labrado un huequecito en el 'Olimpo del hard-software'. Pasito a pasito y mientras __Nintendo__ se encargaba de bañarlo todo de oro. Como correspondía. ¿Quién era __RARE__ hasta __Ultra__?, ¿y __DMA__? Eran extraordinarios grupos de programación, pero había que airearlos. La estrategia, ya veis, soberbia. Incluso la que asigna un juego a cada compañía, como si no tuvieran permiso para hacer nada más. Hay que probar, y luego decidir. Pero lo que importa es que te han elegido.

En el caso hardware ha pasado lo propio. Hablar de __Alias__ era hablar de herramientas de desarrollo de gráficos 3D que sólo concernían a técnicos y directores/productores de cine. Ahora __Alias__ está en boca de todos. Muchos piensan incluso que realizar algo con Alias es encender una pantalla y que te salgan un montón de formas renderizadas en movimiento. __Multigen, Rambus Technologies, GTE o Software Creations__ también han pasado de la nada al todo. Y entre buenos nombres y mejores propuestas, el bebé va a nacer.

Ahora sólo falta que las últimas compañías que se han incoporado al plan respondan como es debido. El Dream Team parece decir no perdono, y la solvencia de alguna de las empresas contratadas deja sabor a duda. Ejemplos. __Sierra__ hace tiempo que no se mete en consola, __Gametek__ es más conocida por alguno de sus desastres que por otras hazañas, __THQ__ dijo que estaba metida en Akira y ¿ha visto alguien algo de este juego? No hay duda, trabajar con Nintendo implica más responsabilidad que trabajar con licencia Nintendo y más si las compañías que lo hacen han salido a la luz pública entre vítores.

Los pasos de Nintendo, día a día

De **Project Reality** a **Ultra 64** en un abrir y cerrar de ojos. El tiempo ha pasado muy deprisa. Tan rápido, que ni los más viejos del lugar serían capaces de recordar qué ha venido sucediendo desde el verano del 93 hasta nuestros días en el mundo Nintendo. Por si acaso habéis estado tan centrados en el futuro que se os ha olvidado el presente, ahí va la lista de los sucesos que han revolucionado (y están revolucionando) el mundo de los videojuegos. **Ultra 64 empieza aquí**. Con pelos y señales.

1993 23 agosto
Nintendo anuncia un **acuerdo con Silicon Graphics** para desarrollar una máquina de **64 bits**. Su nombre en clave: **Project Reality**, y las promesas: versión arcade para finales del 94, versión doméstica para últimos del 95.

1994 30 marzo
Rare Ltd y **Williams Industries** acuerdan colaborar con Nintendo. Rare empieza a trabajar en **Killer Instinct** y Williams en la parte recreativa. Se crea una **nueva empresa participada por Nintendo y Williams**.

2 mayo
Nintendo ficha a otro grupo europeo de programación: **DMA**. La compañía nipona tendía sus redes en Europa y cosechaba triunfos más 'jugables' que espectaculares. DMA programó **Lemmings** y **Uniracers**.

5 mayo
En Nintendo **no quieren soporte CD**, dicen que aún es lento. Así que, cartuchos de **mega-memoria** para Project Reality. Y nada que temer en cuanto a su capacidad: ¿habéis oído hablar de las **técnicas de compresión**?

9 junio
Alias se incorpora al Proyecto Realidad en la parte de desarrollo gráfico. Sus credenciales: los efectos especiales sobre **Silicon Graphics** de Jurassic Park, Terminator 2 y Abyss. Augura **innovación y espectáculo**.

23 junio
Se estremece el **CES veraniego en Chicago**. Nintendo elige nombre para su máquina: **Ultra 64**. Y Acclaim anuncia el desarrollo de **Turok: The Dinosaur Hunter**, para Ultra. **Ya tenemos el primer 'third partie'.**

24 junio
Las **recreativas** con tecnología Ultra 64 enseñan las uñas. **Cruis'n USA** y **Killer Instinct** son presentadas en el CES. Lo que se ve: **lucha renderizada y sangrienta** para el Killer. Y tecnología 100% Williams para lo de coches.

18 julio
Otro 'turbo' para la Ultra. **Rambus Technologies** comienza a trabajar en una tecnología especial que enlace **hardware y memoria a velocidades de vértigo**. La estrategia continúa funcionando en la casa nipona.

5 octubre
'Doom' es carne de **Ultra**. Una nueva versión del popular juego de **Id Software** es anunciada por **Williams**. Un nuevo capítulo en la historia de **'Doom'** se cierne ante nuestras máquinas.

11 octubre
Nintendo se alía con otro grande del hardware. **Multigen**, compañía creadora de **'Realtime 3D worlds'**, firma con Nintendo para desarrollar herramientas para modelados 3D. Sin duda el **compañero perfecto de Alias.**

21 noviembre
Miyamoto y Paradigm Simulation unen ingenio y figura para programar un juego 3D sobre **Ultra 64**. Todo hace indicar que la segunda parte de **'Pilotwings'** está en camino.

1995 4 enero
Nintendo encuentra en **GTE Interactive Media** el aliado perfecto para explorar nuevas tecnologías. El primer paso: **'FX Fighter'** para **Super Nintendo** y chip FX2. Una lástima que no lo vayamos a ver por aquí.

5 Enero
SGI tiene listo el diseño del **juego de chips** que darán vida al Ultra doméstico. Pero, **¿a qué precio?** Casi al mismo tiempo, **Spectrum Holobyte** anuncia el desarrollo de una versión del **filme TOP GUN** para Ultra 64.

10 Febrero
Sierra-On-Line se añade al grupo. La compañía americana, responsable de juegos como la saga **'Larry'** o **'King Quest'**, pone nombre al juego en el que piensan empezar a trabajar: **'Red Baron'**... otro simulador aéreo.

15 Febrero
Angel Studios, la compañía que está detrás de los efectos visuales de **Lawnmover Man** y del **vídeo de Peter Gabriel, Kiss the Frog**, anuncia que también está desarrollando juegos para Ultra 64.

24 Febrero
El anime llega a Ultra. De la mano de **Gametek**, la saga **Robotech** se incorpora al catálogo de la máquina de Nintendo. También **Akira**, esta vez vía **THQ** estará en el Ultra 64. Eso sí, no llegará a SNES.

15 Marzo
Virgin también se anima a colaborar en el proyecto. El gigante inglés-americano se compromete con Nintendo para desarrollar juegos (o versiones) en Ultra 64.

20 Abril
Shiny Entertainment y **Activision** unen ideas para desarrollar juegos en Ultra 64. La compañía liderada por Perry y los de Pitfall se comprometen con el futuro.

El Club de la Ultra

¿Dudas?, ¿entelequias físicas o mentales?, ¿proyectos?, ¿quieres programar en Ultra 64 y no morir en el intento?, **¿qué sabes de la máquina de Nintendo y qué quieres saber?** *¿se te ocurre alguna pregunta más? Perfecto, pues* **coge papel, boli** *y ponte a hacer preguntas. Luego pillas el sobre y escribes:*

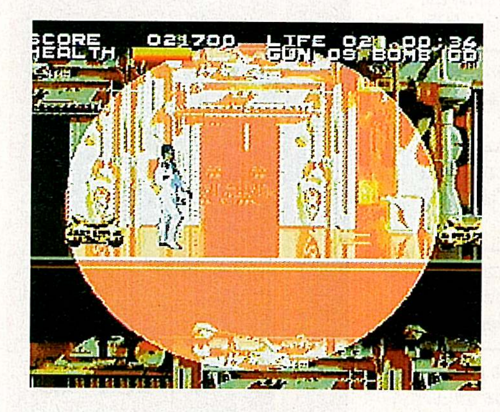
Nintendo Acción.
El Club de la Ultra.
Hobby Press S.A.
C/Ciruelos, 4.
28700 S.S. de los Reyes.
Madrid.

Cada mes nos encontraremos en esta sección. Hablaremos de lo que se está cociendo en **el tema Ultra 64**, *comentaremos cada acontecimiento y hasta nos permitiremos el lujo de criticar, eso sí, de forma constructiva. Todo será bien recibido, así que* **¿a qué esperas para ponerte a preguntar lo primero que se te pase por la cabeza sobre la Ultra 64?** *Y oye, ánimo. Que falta muy poco para que la consola esté en la calle. ¿No seréis capaces de rendiros ahora, verdad? Pues adelante, y que no se diga.*

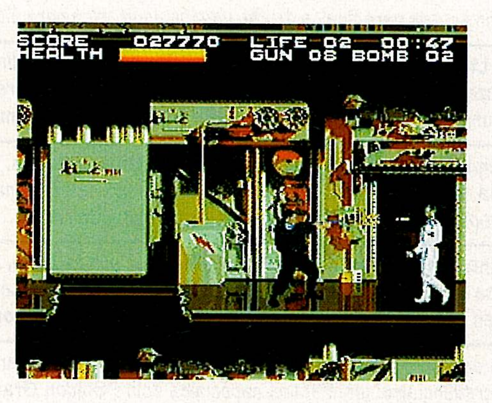


TIME

• JVC • Super Nintendo •



Arrasando con todo. *Esta poderosa y escasa bomba acabará con todos los enemigos que se encuentren en pantalla.*



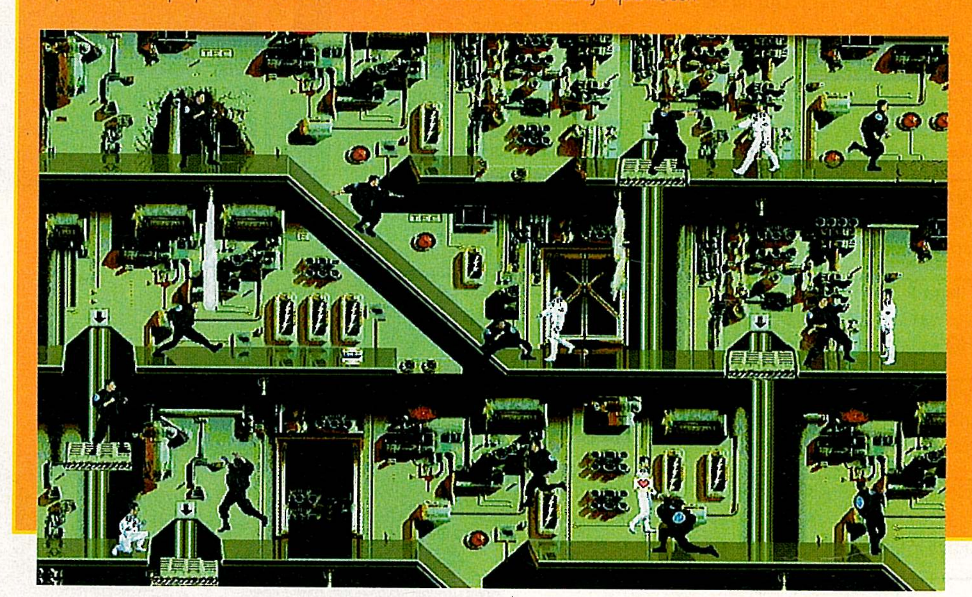
A tiro limpio. *Vuestro protagonista podrá usar una pistola. Sus disparos estarán limitados por el marcador de 'Gun'.*

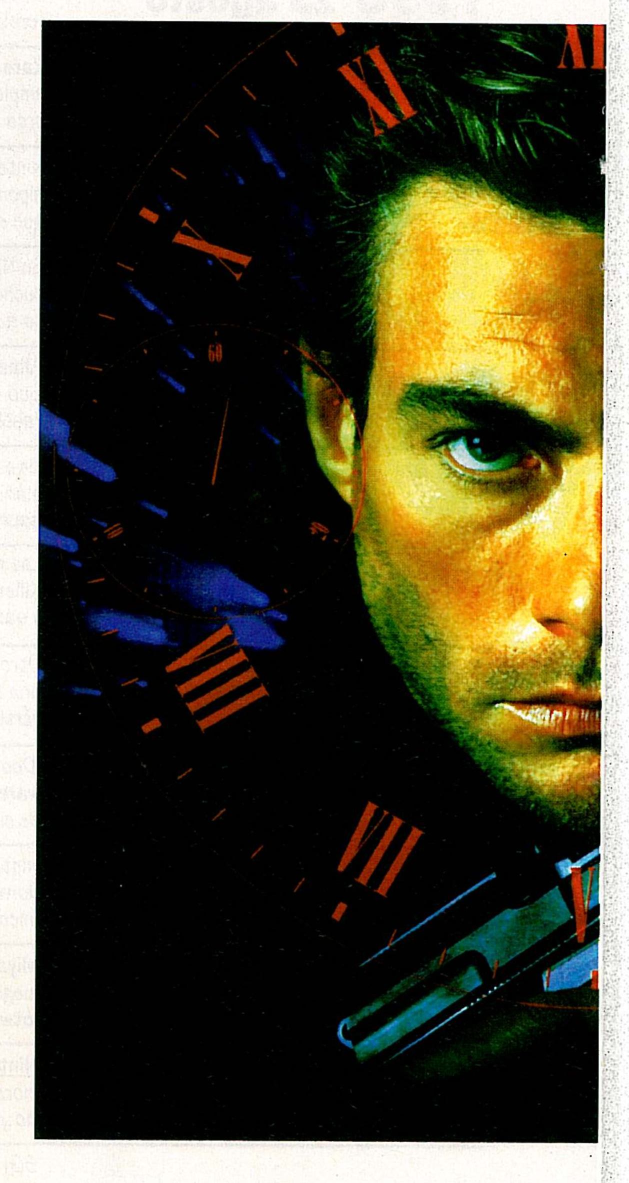
Van Damme se la juega en el Tiempo

Ha tardado algo en llegar, pero la puntualidad debe resultar difícil para alguien acostumbrado a viajar en el Tiempo. Timecop, lo último de Van Damme, ya pega en 16 bits.

Siguiendo la moda de la acción

*Los **juegos basados en películas**, **con acción** en plan realista, niveles laberínticos en los que hay que encontrar la salida, y multitud de enemigos a los que eliminar están haciendo **furor** últimamente **en Super Nintendo**. A este patrón responden títulos como **'Stargate'** o **'Judge Dredd'**, de los que ya os hemos informado en números anteriores, y a él se va a ajustar también **'Timecop'** como podéis observar en este mapa que os hemos preparado. Ya veis, nuestro héroe tiene mucho trabajo que hacer.*



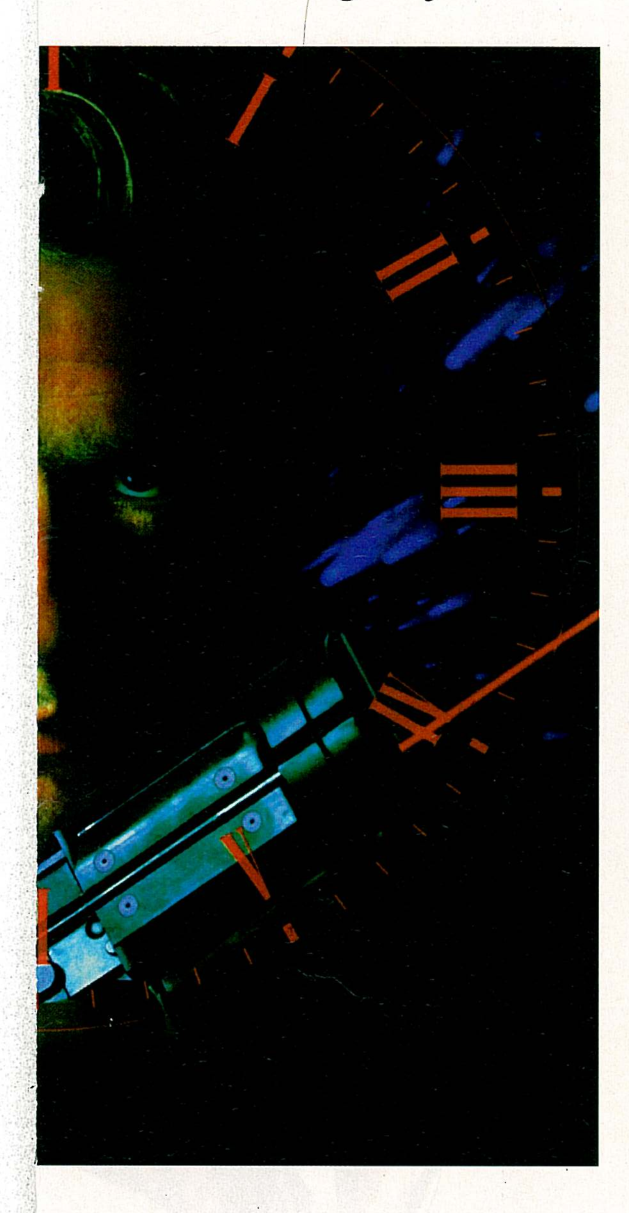


Jean Claude Van Damme pertenece a esa elite de actores, en la que también están gente como **Stallone** o **Schwarzenegger**, capaces de interpretar a Hamlet un día y bordarlo al siguiente en el papel de Otelo. Y como buen seguidor de los pasos de estos dos, los escarceos de sus películas con el mundo de los videojuegos comienzan a ser más que habituales. A títulos como **'Soldado Universal'** o el inexcusable **'Street Fighter'** (aunque aquí el proceso es inverso) se les va a añadir ahora **'Timecop'**, un cartucho que ha tardado más de la cuenta en llegar tras el estreno de la 'peli' hace ya meses.

Como no podía ser de otra forma, el 'programita' en cuestión va a pertenecer al género de

COP

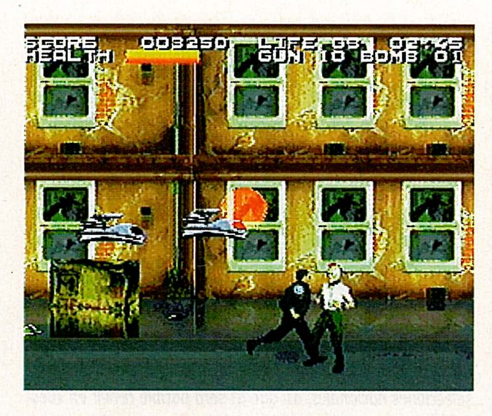
• Acción • 16 Megas • Junio •



los disparos, golpes y patadas varias que tanto gustan a 'esta juventud de hoy en día'. Para la ocasión, vestirá un bonito atuendo en forma de argumento futurista basado en viajes en el tiempo; si bien nos cuentan los que han visto la película (¡lo reconocemos, nosotros no fuimos a verla!) que **la trama del juego no tendrá demasiado que ver con la del film**.

Sin entrar en disquisiciones sobre infidelidades argumentales, conformaos de momento con saber que **'Timecop'** os pondrá en la piel de **Max Walker**, un policía del tiempo a quien deberéis acompañar a lo largo de **15 niveles** laberínticos en los que, entre salto plataformero por aquí y enemigos plastas por allá, tendréis que **encontrar la salida antes** de que el **reloj** llegue a **cero**. Al hilo de los saltos temporales, los escenarios os situarán en **lugares** tan **variopintos** como una prueba nuclear en **Nevada** en el año **1952**, la **Alemania nazi** o en **Los Ángeles del futuro**.

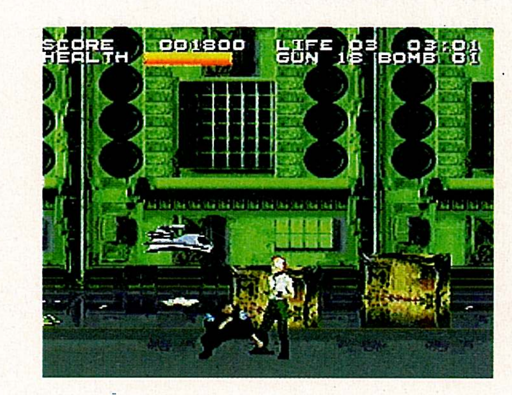
Avatares normales para gente que, como vosotros, está acostumbrada a cualquier cosa.



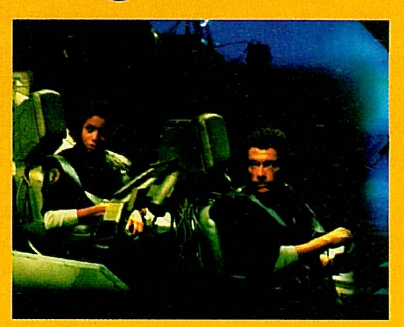
'Macarrillas' a mí... *Los viajes en el tiempo del protagonista os trasladarán a fases tan futuristas como ésta, en la que los artefactos espaciales se mezclarán con los macarras.*



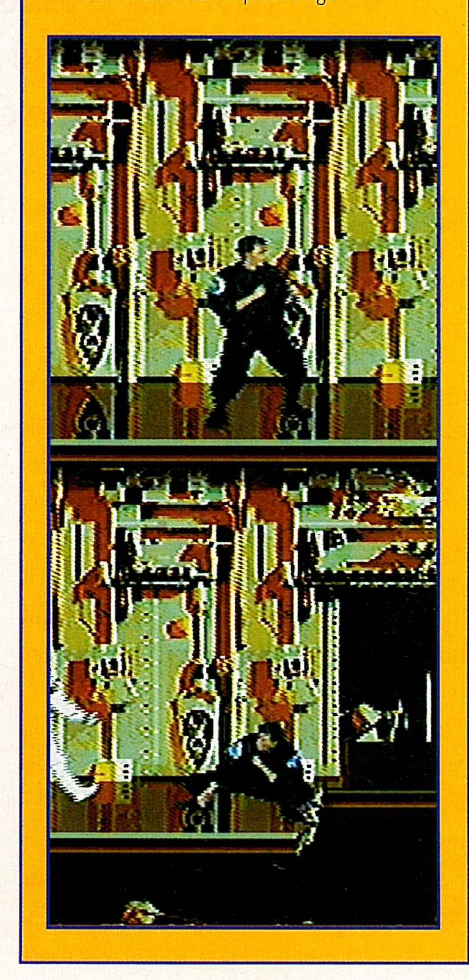
Conduzca con cuidado. *De ponerle una pizca de variedad al juego, se encargará este nivel submarino en el que conduciréis una nave a la que atacarán pulpos gigantescos.*



Una aventura digitalizada



Las **magníficas digitalizaciones de los personajes**, *tanto del protagonista como de los enemigos, serán una constante a lo largo del juego.* **Sin embargo**, *el actor que prestó su imagen para crear el sprite de* **Max Walker no** *fue el propio* **Van Damme**. **Cryo Design**, *la compañía encargada de llevar a cabo todo el proceso,* **contrató** *a* **actores de menos renombre** *que el belga.*





FEVER

• U.S. Gold • Super Nintendo •



Jugadores especiales. *El signo que aparece encima del jugador que va a lanzar la falta indicará que tiene una característica especial: tiro potente, buen pasador, defensa, etc.*



La final del mundial. *Los 51 equipos de Fever Pitch serán selecciones nacionales, así que os será posible revivir en vuestra Super partidazos como la final del último mundial.*

Los 'futboleros' no tienen vacaciones

La Liga toca a su fin y este verano no hay Mundial de por medio, pero aun así la pasión por el fútbol no disminuye. U.S.Gold y su 'Fever Pitch' se adelantan para que el balón siga rodando incluso durante el merecido descanso estival.



Son ya tantos los juegos de fútbol aparecidos para **Super Nintendo** (en este número, sin ir más lejos, puntuamos dos de ellos) que, a estas alturas, la llegada de uno más puede que no despierte excesivo interés entre vosotros. Y es que se ha dado más de un caso en que la compañía de turno se aprovechó del tirón de ventas de los cartuchos de este género para 'colarnos goles por la escuadra' en forma de mediocridades más que flagrantes.

Por eso, ante la llegada de **'Fever Pitch'** el mes que viene surge el interés por saber qué **notas de originalidad** va a albergar en el interior de sus 16 megas.

La verdad es que la gente de **U.S.Gold** ha pensado que como quedan pocas cosas que inventar en cuanto a animaciones de los jugadores, perspectivas del campo o menús de opciones, lo mejor va a ser **darle a los partidos un 'toquecito de humanidad'**. Vaya, que ya ha llegado la hora de que los jugadores se emancipen, dejen de ser un sprite más entre los **veintidós** y tomen vida propia gracias a las características particulares que tendrán algunos de ellos.

De esta forma, en **'Fever Pitch'** os será posible aprovechar el potente tiro de ese delantero, la habilidad en el pase de ese otro centrocampista o, ¿por qué no?, la violenta agresividad de aquel central para llevar a vuestro equipo hasta la victoria final.

El juego en sí será **un simulador**, pero lo que ocurre es que **U.S.Gold** es una empresa **británica** y como en las Islas el último grito es **la 'patada voladora'** en plan **Eric Cantona**, pues eso, que se van a aplicar el cuento y nos van a incluir una opción que permitirá **activar la violencia en los partidos**.

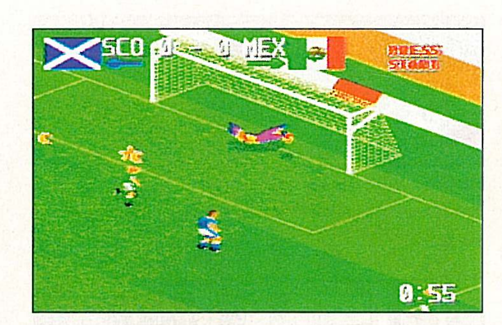
Las consecuencias para la acción os las podéis imaginar perfectamente, pero en cualquier caso nosotros estamos dispuestos a seguir al pie del cañón para manteneros informados. **Palabra de goleadores**.



PITCH

• Fútbol • 16 Megas • Julio •





Visión isométrica. Fever Pitch repetirá la perspectiva que tanto juego ha dado en títulos como FIFA International Soccer.





Arde la bola. Este imparable balón en llamas será consecuencia del disparo de uno de los jugadores especiales.









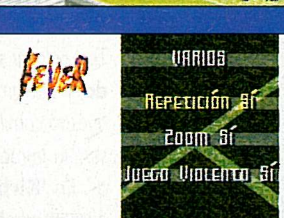
Las claves del partido













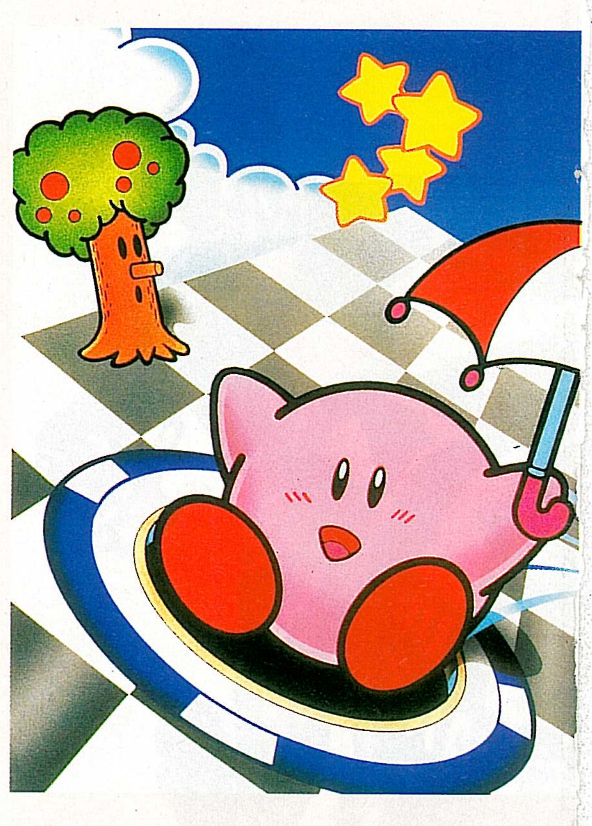
Las líneas generales de **'Fever Pitch'** se decantarán por la perspectiva **isométrica y el zoom** en el terreno gráfico; las selecciones nacionales (habrá **51 equipos**), los **partidos amistosos** y un **torneo** a la hora de jugar; la posibilidad para **cuatro jugadores simultáneos**, **textos en castellano** y un modo **'violento'** en el menú de opciones; y la **simplicidad** a la hora del **control** (habrá un botón destinado a que los jugadores con características propias efectúen sus movimientos 'especiales').
Ya veis, sólo queda que os decidáis a jugarlo.

KIRBY´S DRE

• Nintendo • Super Nintendo •

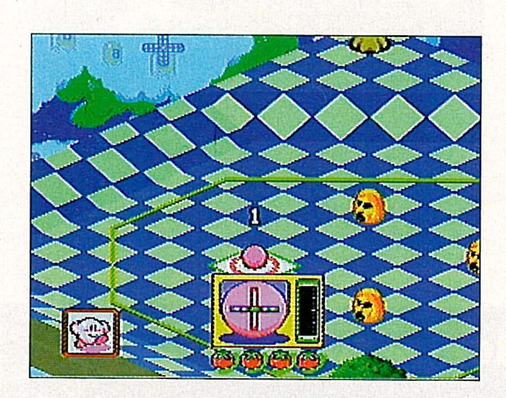






Sólo él podía traer la diversión bajo par

Nintendo lanzará en breve el primer juego de golf en el que la pelota es el verdaderoprotagonista. Claro que no estamos hablando de una pelota cualquiera, sino de... ¡¡Kirby!!

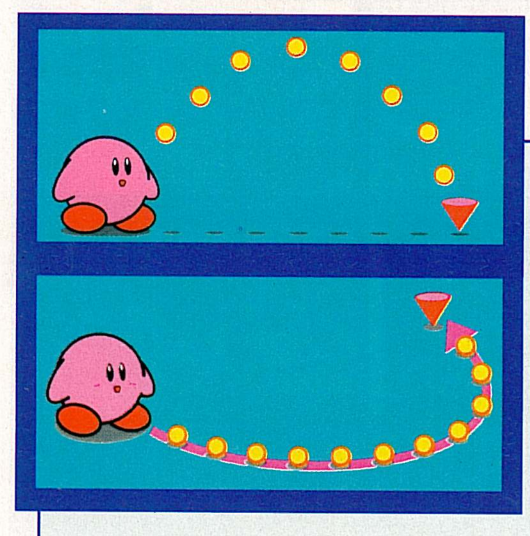


Ya nos extrañaba a nosotros que la **Super** se quedara al margen de esta ofensiva primaveral que **Kirby** está llevando a cabo. Después de probar fortuna como **bola de pinball** en **'Kirby's Pinball Land' de GB**, **el glotón de Hal Laboratory** parece haberle encontrado 'gustillo' a eso de **hacer de pelota** (ojo, que hemos escrito 'de' y no 'la').

Esta vez nuestro amigo se va a pasar a los **16 bits** para protagonizar un exclusivo **partido de golf** que le servirá para hacer que el malo del asunto, el incombustible **Rey Dedede**, **devuelva al cielo nocturno de *Dream Land* las estrellas** que tomó 'prestadas'.

Pero **'Kirby's Dream Course'** (antes conocido como **'Kirby's Tee Shot'**) **no** será un programa de **golf al uso**, sino que pondrá en juego unos recorridos con múltiples enemigos a los que eliminar, hoyos con trampolines, cortinas de aire, plataformas que variarán su trayectoria, o incluso una barra de energía y varios poderes especiales, que permitirán que **Kirby se transforme** en **veloz neumático** o en **abrasadora bola de fuego**.

Será, por otra parte, una forma de ponerle picante a un **juego de control clásico**, pues



¡Será pelota!

Tras colocar su nombre en las tres consolas ***Nintendo****, y con gran éxito por cierto, el penúltimo reto de nuestro comilón va de hacer de* ***pelota de golf****. No será la primera vez que el orondo se meta a 'pelotear'. En* ***'Kirby's Pinball Land' de Game Boy****, nuestro hombre ya desempeñó similares ejercicios. Y tampoco será la primera vez que cambie de forma. En* ***'Kirby´s Avalanche'*** *podremos verlo en el papel de ficha de Tetris... aunque no en España.*



Cada vez peor. *Conforme avancéis, la sinuosidad del terreno y la presencia de enemigos os lo pondrán más difícil.*



AM COURSE

• Mini-golf • 8 Megas • Julio •

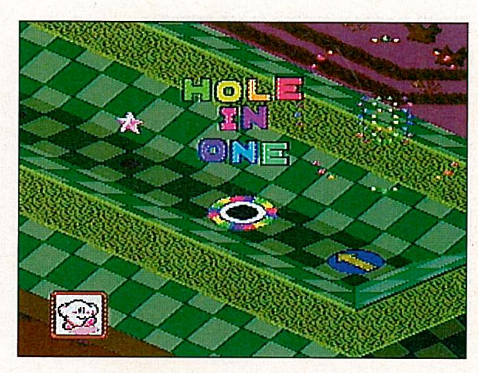


contará con las típicas barras para determinar la dirección, potencia e inclinación del golpe e incluso la posibilidad de darle efectos al recorrido de vuestra intrépida bola.

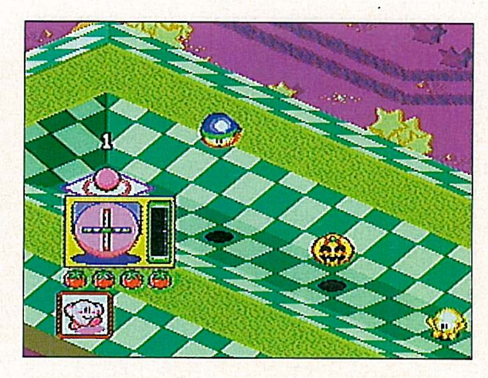
La **Gran N** tampoco se olvidará esta vez de un elemento casi ya tradicional en sus juegos, la **batería para grabar vuestro avance en distintas partidas**, que se añadirá a opciones tan atractivas como esa modalidad para **dos jugadores** en la que uno y otro **pugnarán** por llegar al último hoyo, empleando el menor número de golpes. Así que ya sabéis: será en **julio**, será en **SNES** y será otra vez **Kirby**.



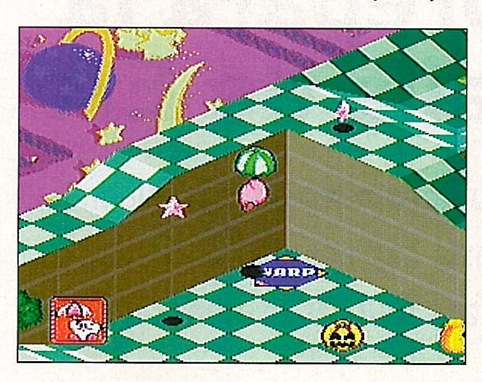
Así ya podréis. *Las opciones del juego incluirán un modo en el que se os explicará la mejor forma de dar cada golpe.*



El golpe más certero. *Completar un hoyo de un sólo golpe os reportará una vida extra y una sonrisa de oreja a oreja.*

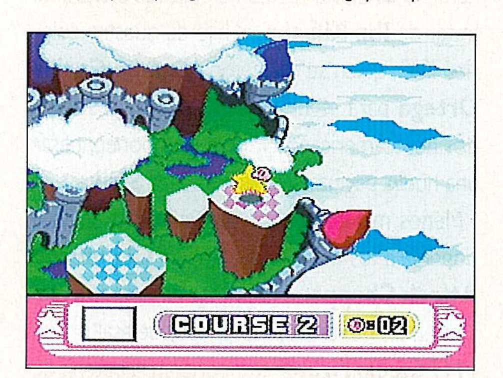


Afinad la puntería. *La potencia y dirección de la bola se medirán con esta cruz que aparecerá antes de cada golpeo.*



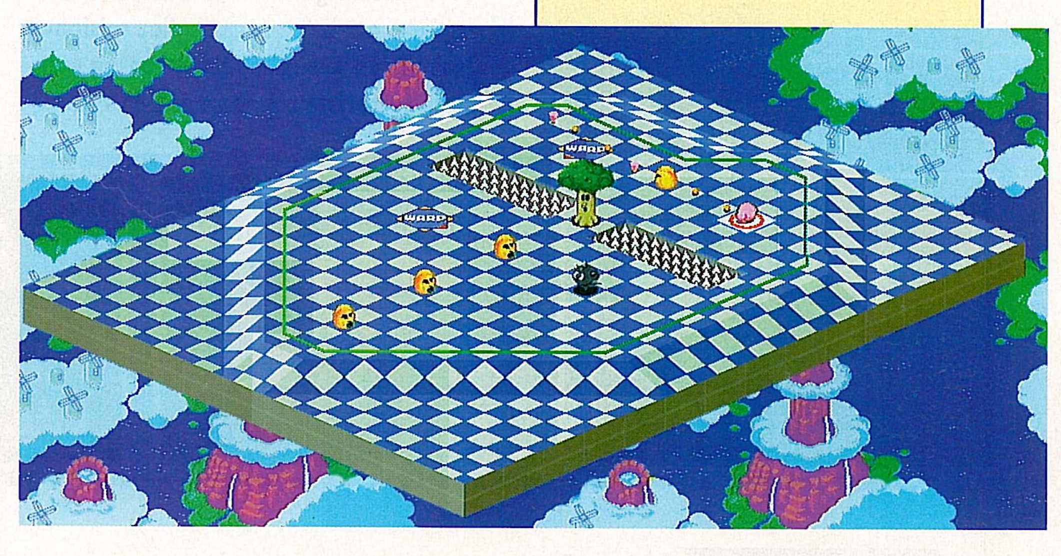
Kirby, como Mary Poppins. *No es que ahora le dé por cantar, es que el paraguas será uno de sus golpes especiales.*





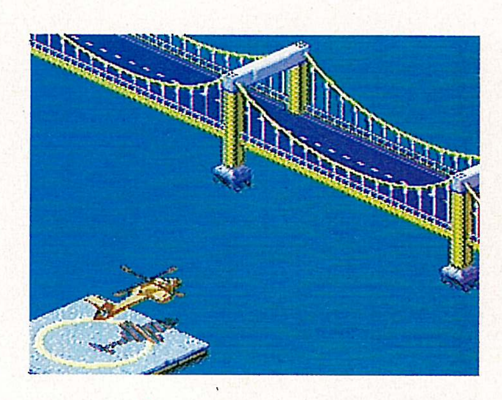
Kirby, al hoyo y el vivo, al bollo

Una **ajustadísima perspectiva isométrica**, *un* **colorido fuera de lo normal** *y un característico* **dibujo arlequinado** *permitirán que los escenarios por los que transcurra la partida presenten una* **sensación de relieve sobresaliente** *que obligará a afinar la puntería. Este hoyo es un buen ejemplo.*

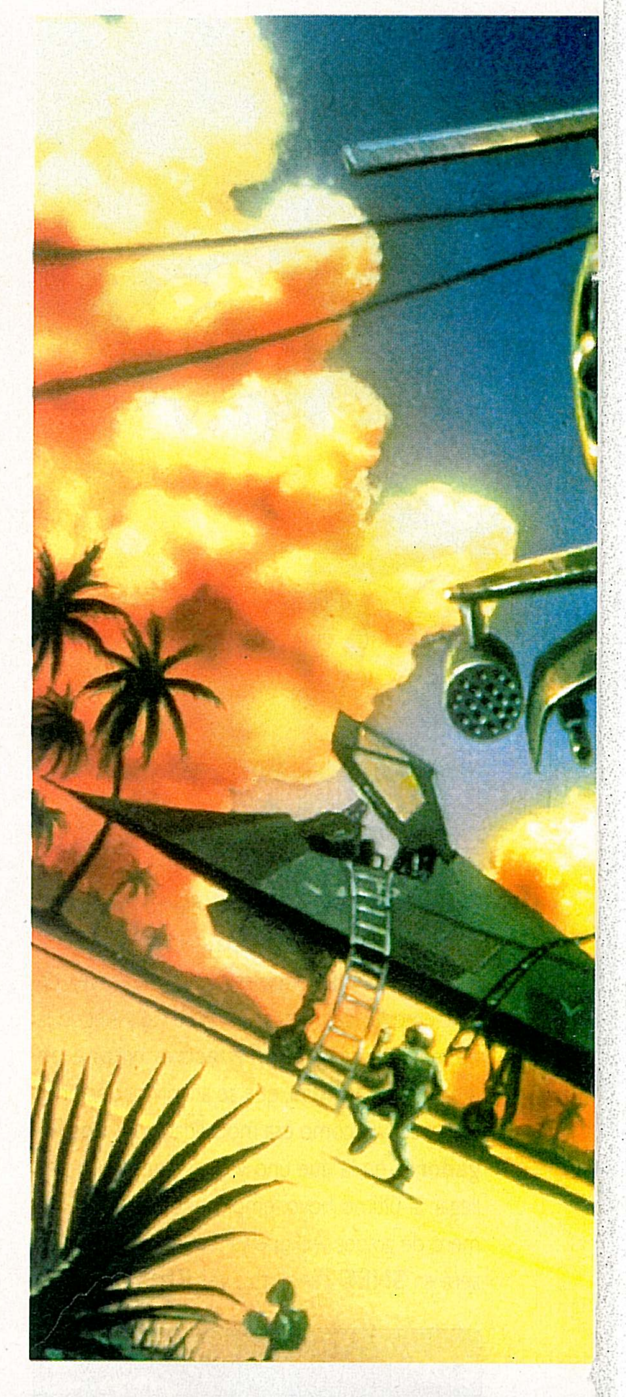


JUNGLE

• Electronic Arts •Super Nintendo •







La Super prepara la última batalla de EA

EA empieza a cumplir sus 'compromisos' con la Super. Aunque la saga bélica aún no está cerrada en Nintendo, la llegada de Jungle Strike satisface muchas pretensiones.

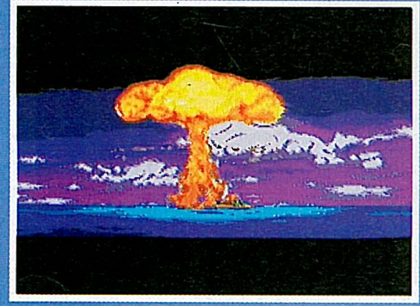
Pues no, la cosa no se había acabado. Después de darle su merecido al chalado **Kilbaba** de **'Desert Strike'**, parece que a los yanquis les ha salido un nuevo dolor de muelas encerrado en los chips que salen del cuartel general de **EA**, esta vez con el sello **Gremlin**. Se tratar de **Ibn Kilbaba**, el hijo de nuestro colérico líder, quien se aliará con **el narco Carlos Ortega** para seguir pegando duro a los sufridos norteamericanos y, ya que se ponen, pasar una nueva página en la famosa saga **Strike**.

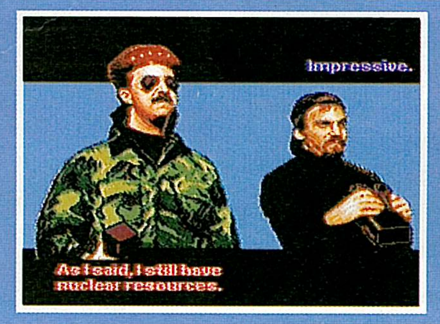
Menos mal que habrá un 'jugón' dispuesto a ponerse a los mandos del **Super Comanche Attack Chopper**, el flamante helicóptero, que junto a ***un hovercraft***, una moto de asalto y un ***F117 Stealth Fighter*** compondrán la batería de vehículos con la que surcaréis **diez misiones**. No será fácil pues debéis acabar con una **amenaza terrorista** que comenzará en Washing-

Y van dos...

*Una explosión nuclear en una isla frente a América del Sur, dos malos, un héroe yanqui y todo está servido para el nuevo capítulo de una serie que ya va por la tercera entrega en otros formatos (**'Urban Strike'**), pero que promete continuación. Eso sí, no sabemos si finalmente será EA la que se encargue de la revalida o todo quedará en manos de **THQ**, como fuentes de esta compañía ya han asegurado.*





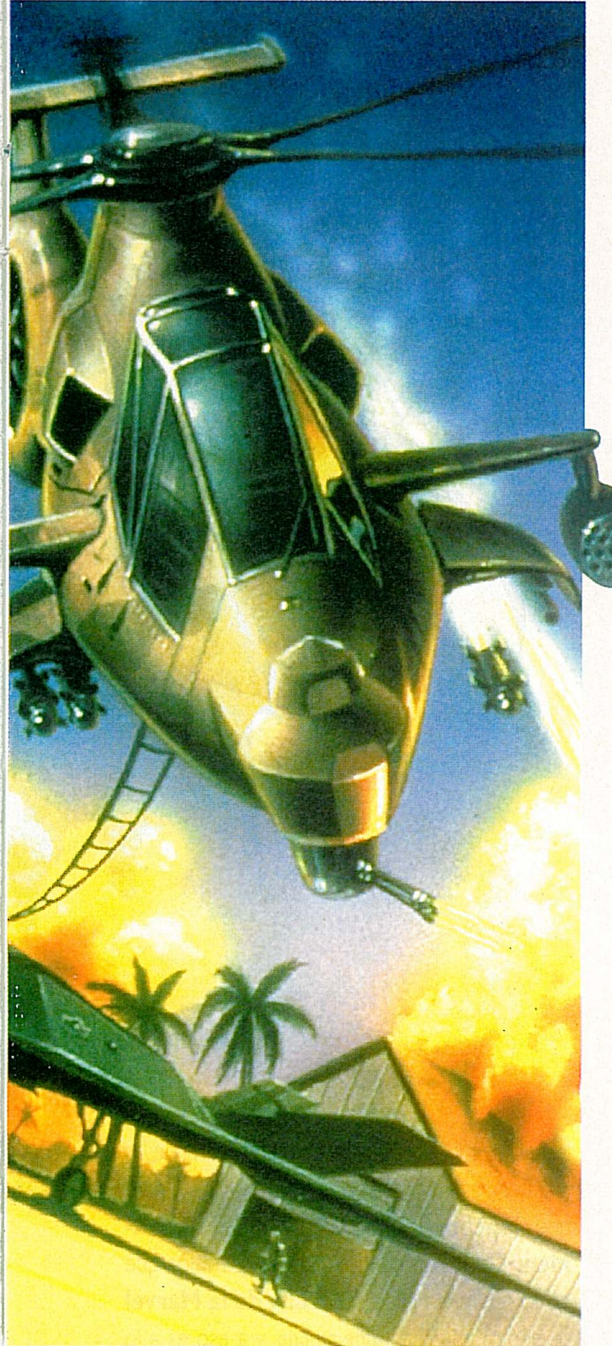


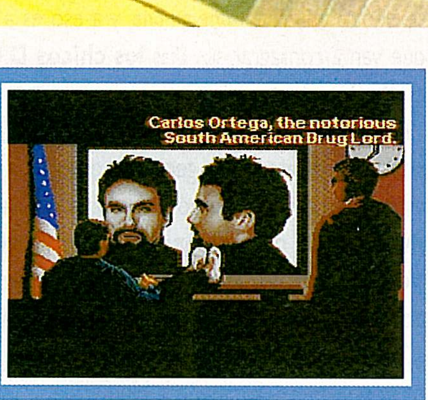




STRIKE

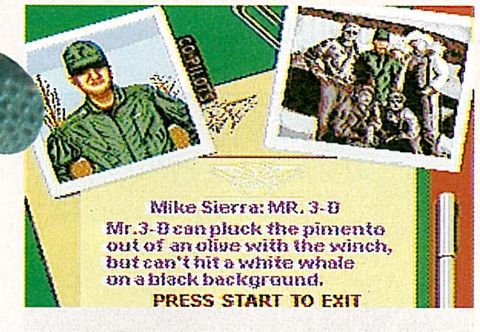
• Acción/Estrategia • 16 Megas • Julio •







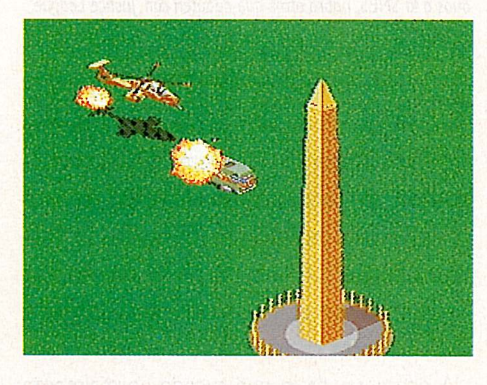
Mapa de situación. *Dada la gran extensión de los escenarios, la mejor forma de situaros será este mapa orientativo.*



Compañeros de batalla. *Los de la foto de la derecha son los cinco copilotos que os podrán acompañar en las misiones.*

ton D.C y terminará en un país sudamericano.

El planteamiento será similar al que ha hecho famosos a sus 'primos hermanos' en otros formatos: **perspectiva visual aérea oblicua**, un **mapeado muy amplio** a recorrer en todas las fases, unos **objetivos concretos** a cumplir, que se comunican al principio de cada una de ellas, y un nivel de **dificultad** 'altillo', ayudado por un control al que al principio costará cogerle el punto. Todo ello con un aprovechamiento total de las posibilidades técnicas de la **Super**.



¡Alerta sobre Washington! *La primera misión será repeler un ataque terrorista sobre la mismísima capital de los 'States'.*





¿Vuelta al desierto? *No os llaméis a engaño, que el Golfo ya es Historia. Como su nombre indica, la acción en 'Jungle Strike' se desarrollará en un ambiente más selvático que éste.*

La guerra impuntual

Ésta no es la primera vez que la versión de **'Jungle Strike'** *para* **SNES** *se acerca a nuestras páginas. Nada menos que en el número de* **agosto del año pasado**, *os informábamos en un 'Primer Contacto' de su inminente salida* **para el otoño** *que venía.* **Líos y entresijos entre compañías y grupos de programación** *nos dejaron un poco en entredicho en aquella ocasión, pero, como más vale tarde que nunca, aquí está esta 'preview' para dejar* **las cosas en su sitio**.





JUSTICE

• Acclaim/Sunsoft • Super Nintendo •

¿Alguien ha visto tantos héroes juntos en el mismo juego?

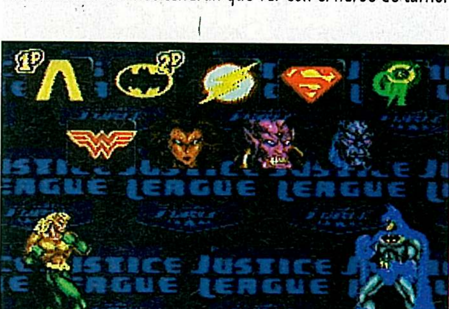
Cuando el mundo entero está en peligro, las Naciones Unidas se olvidan de cascos azules, superpotencias y demás zarandajas. Saben que ha llegado el momento de llamar a los super héroes de la Liga de la Justicia.



Lucha en el Daily Planet. *Al igual que éste de Superman, los demás escenarios tendrán que ver con el héroe de turno.*



Atado y bien atado. *La lazada de Wonder Woman es un ejemplo de los golpes especiales que se usarán en la lucha.*



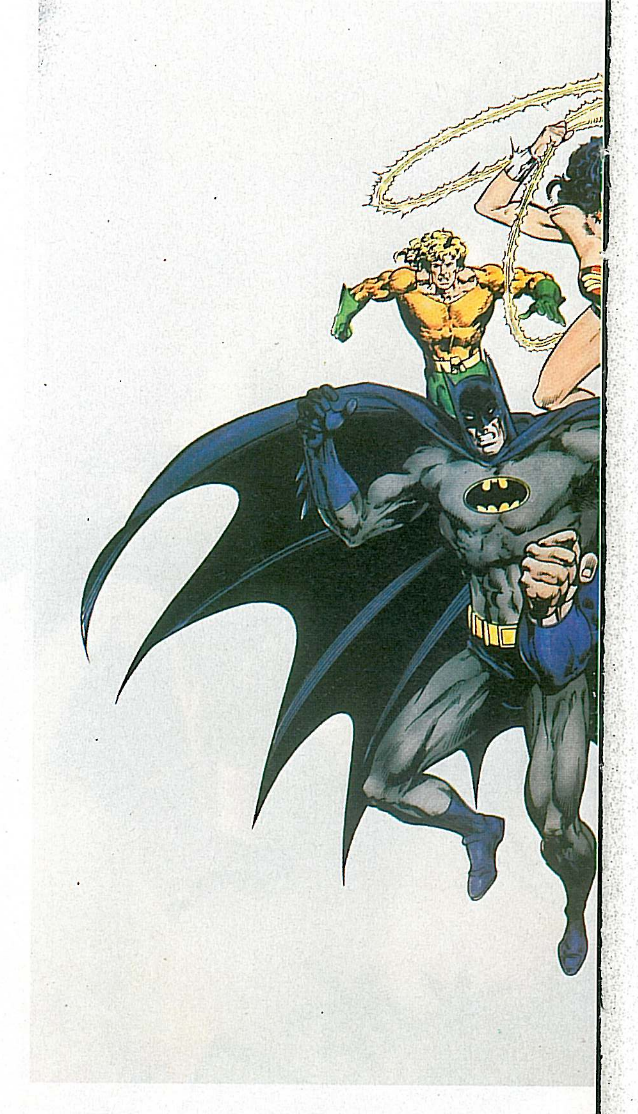
Aquí están todos. *En el modo versus podréis jugar con el personaje que queráis, 'malos' y Darkseid incluidos.*



Batman vuelve. *Aunque personajes como Batman son asiduos a la SNES, habrá otros que debuten con 'Justice League'.*



El bando oscuro. *Cheetah, Despero y finalmente Darkseid pondrán la nota maligna entre los rivales del modo historia.*



Los **super héroes de cómic** se han convertido en un filón que está siendo muy aprovechado por diversas compañías. La penúltima ocasión para comprobarlo vendrá, en breve, de la mano de **Acclaim**, **Sunsoft** y su **'Justice League'**, un cartucho de **24 megas** que va a transformar a los personajes de la compañía **D.C. Comics** en estrellas de la acción.

A diferencia de lo que sucede normalmente con este tipo de protagonistas, el juego no va a incidir ni en la línea del *beat'em up* ni en la de las plataformas, sino que va a optar por el camino que **Capcom** ha marcado con la recreativa **'X-Men. Children of the Atom'**. Para los que no lo sepáis, en ella la **Patrulla de la Marvel** se dedica a la lucha *one-on-one*, y a eso es a lo que van a consagrar sus días **los chicos D.C.** en **'Justice League'**.

Preparaos, por tanto, para ver los más encarnizados combates entre gente ya consagrada en esto del videojuego como **Superman** o **Batman**, junto a otros debutantes como **Flecha Verde** o la **Mujer Maravilla**, quienes, además de luchar entre ellos, tendrán como rival común a un insensato llamado **Darkseid**, cuyo sueño ha sido siempre dominar a la Humanidad.



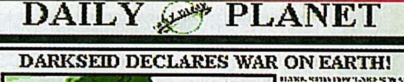
LEAGUE

• Lucha • 24 Megas • Junio •



La unión hace la fuerza

Muchos os preguntaréis qué narices va a hacer tanto super héroe junto en un sólo videojuego. Fácil, la respuesta es que estos seis chicos buenos pertenecen a una organización muy peculiar denominada la Liga de la Justicia. Se trata de **Superman, Flecha Verde, la Mujer Maravilla, Flash, Batman y Aquaman**, *todos ellos gentes de pro, cuyo objetivo consiste en defender al mundo de los ataques de gente tan* **despreciable** *como* **Darkseid**. *Y hablando de este 'genio', seguro que a más de uno os sonará su 'nombrecito' pues, no en vano, fue también el título de una* **serie de dibujos animados** *que se emitió en su día por alguna de las cadenas de televisión de nuestro país.*





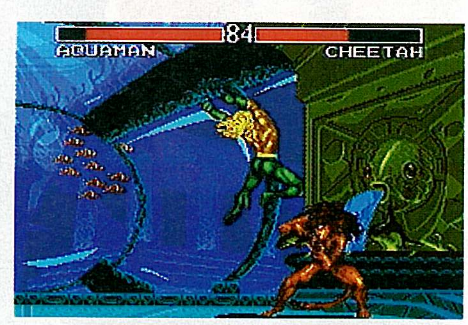


WITH POWER BEYOND THOSE OF NORMAL HUMANS, SUPERMAN HAS VOWED TO DEFEND THE EARTH AGAINST ALL THREATS.





Duelos fraticidas. *Muchos combates enfrentarán a los supuestamente compañeros que integran la Liga de la Justicia.*





Vaya flechazo. *No penséis mal de estos dos; que sólo nos referimos al golpe que Flecha Verde está ejecutando aquí.*

Como buen representante del género de **lucha**, el cartucho tendrá los modos de juego tradicionales en estos casos (**modo historia, modo batalla y modo versus**), que serán el pretexto idóneo para presenciar unos combates en los que los héroes contarán con diversos golpes especiales, como mandan los cánones.

En cuanto a los gráficos, además de la presencia de los correspondientes escenarios para cada personaje, **'Justice League'** ofrecerá unos **sprites** de **apreciable tamaño y** una **musculatura** tan marcada como **espectacular**.

Aficionados a la lucha en general y fans de los cómics en particular, el destino ha llamado a la puerta de los luchadores con más pedigrí de los últimos tiempos. Permaneced en sintonía.



Un acuerdo que toma forma





En nuestra **Penúltima Página** *del mes pasado os informábamos del* **acuerdo** *al que habían llegado* **Acclaim** *y* **Sunsoft,** *según el cual la compañía americana distribuiría los cartuchos basados en los personajes de la* **Warner** *y* **D.C. Comics** *que Sunsoft programara. Este* **'Justice League'** *puede considerarse como uno de los primeros frutos de este pacto. Y es que cuando las cosas se toman en serio, enseguida empiezan a funcionar.*

SUPER STARS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Hagane

Virgin vuelve a dar el golpe en Super Nintendo

Que lleguen juegos de calidad cada mes a la **Super** no es algo demasiado anormal hoy en día. Pero que 'joyas de envergadura' se cuelen casi de rondón sin armar el ruido que hacen otros cartuchos de menor enjundia ya entra dentro del ámbito de lo inusual. Por eso, debéis prestar especial atención a esta ***Super Star***, porque **'Hagane'** no es un título que haya sonado mucho y, sin embargo, **su calidad nos ha sorprendido a todos**.

¿Qué puede motivar semejante sorpresa? Que **Virgin** y **Hudson Soft** se han descolgado con un juego en cuyo argumento se **mezclan** el sabor oriental de la **tradición samurai con** el inquietante futuro de **la destrucción postnuclear**.

Llevar a la práctica un planteamiento tan dispar puede resultar complicado en apariencia, pero los programadores han sabido utilizar unos **gráficos lóbregos en muchas ocasiones y** tremendamente **coloridos en otras** (algunos fondos parecen trazados con un pincel) que, con la estimable ayuda de unas **melodías de gran fuerza** y perfecta sincronización con los altibajos de la acción, logran crear la atmósfera perfecta para la aventura.

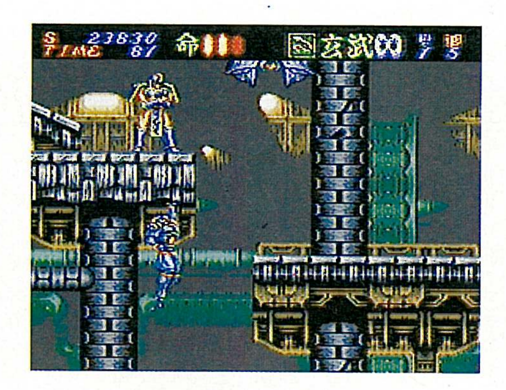
Por lo que respecta al tipo de juego, **'Hagane'** es básicamente un ***beat'em up*** al uso, con **avance lateral** de vuestro personaje y golpes, disparos y enemigos de todo tipo, haciéndole el acompañamiento; pero os premia con momentos de variedad como esa fase que surcáis subidos en una nave mientras **el fondo rota espectacularmente en modo 7**, algún que otro nivel de marcado carácter **pla-**

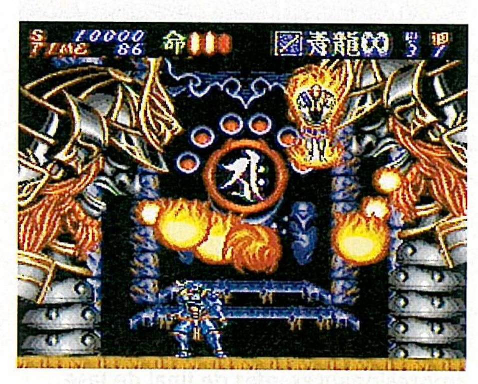


Contra el scroll. *En este nivel, tenéis que desplazaros a toda velocidad de derecha a izquierda para que no os alcance el scroll. Enemigos y explosiones complican aún más la cosa.*







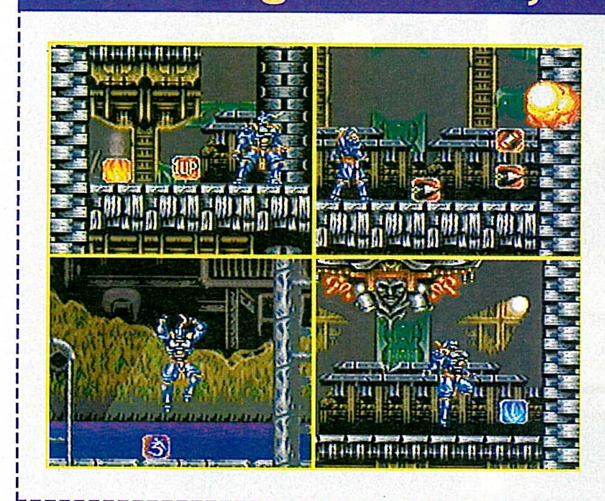


Como para asustar. *El tamaño y potencial de algunos jefes finales es tan impresionante como el que veis en esta imagen.*





Enemigo muerto, ítem liberado



Gran parte de vuestro futuro en el juego pasa por los abundantes **ítems que liberan los enemigos al morir, o que encontráis en algunas zonas del mapeado**. *La mayor parte de ellos sirven para* **recargar** *las* **municiones** *de vuestro armamento, pero existen* **tres** *que no por ser menos frecuentes dejan de ser los* **más buscados**: *los que os* **reportan una vida extra**, *los que* **recargan vuestra energía** *y los que* **aumentan** *en un toque la* **longitud de vuestra barra.**



También hacia arriba. *No todos los niveles se limitan al avance lateral y a los disparos. En algunos como éste, las plataformas entran en juego a la hora de escalar saltando.*





Casi, casi pintados. *Los fondos pasan de ser oscuros y lóbregos a presentar un colorido y unos trazos casi de pincel, como los que podéis ver tras este inquietante enemigo.*



Colgado del techo. *Entre las muchas habilidades del protagonista, está la de avanzar colgado del techo. Es una forma muy práctica de esquivar los disparos que van a ras del suelo.*

Esto no ha hecho más que comenzar

Esta tira *pertenece al primer nivel del juego y es una muestra de lo que os espera fase tras fase. O sea, enemigos a montones, complicaciones, descalabros, balazos, 'yo lo dejo', y, por cierto, ¿os hacen unas plataformitas a 'last'?*



Hagane

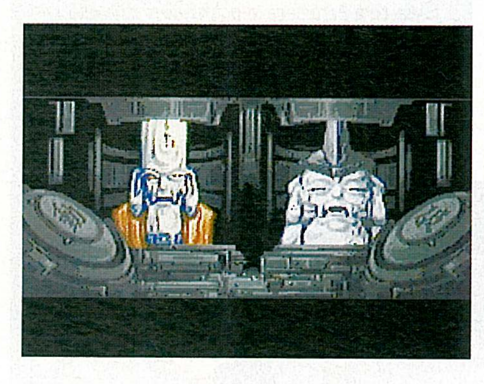
taformero en el que el **scroll** se vuelve **vertical** y, por supuesto, la nota de tensión que ponen los múltiples enfrentamientos con los **impresionantes jefes de final de fase**.

Para daros una idea de las armas con las que contáis durante la partida, hemos querido mostraros los diferentes ataques del protagonista en dos cuadros aparte, pero que quede constancia en estas líneas de la **facilidad de movimiento de un sprite casi siempre fiel a vuestras órdenes** cuya amplia gama de armas os obliga a pensar cuál es la más adecuada ante cada nueva situación de peligro que debe afrontar nuestro samurai.

Antes de terminar, y para no sentirnos responsables de ningún 'cabreo' fruto de la desesperación, conviene poneros sobre aviso del **elevado nivel de dificultad** del juego, que une a la ya de por sí complicada tarea de avanzar un endiablado sistema que os obliga a **comenzar desde el principio** cada nivel en caso de perder una vida, y cada fase en caso de gastar una continuación.

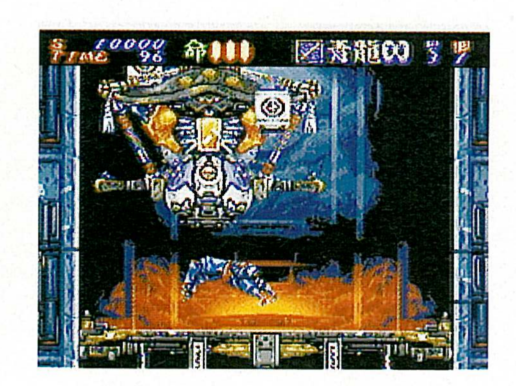
De cualquier forma, estamos seguros de que este último punto, aunque restringe de forma notable el público al que va dirigido (éste **no es**, desde luego, un programa **para principiantes**), representa para muchos de vosotros un aliciente más que añadir a la larga lista de aspectos que hacen al juego tan atractivo.

Probadlo, sentidlo y tarde o temprano nos daréis la razón. Sólo entonces habréis entrado en el círculo de iniciados en la **sabiduría samurai de 'Hagane'**.



'Look' oriental. *Desde la misma intro a la que pertenece esta imagen, el ambiente 'chinaka' está siempre presente.*





Seis movimientos especiales y...

La complejidad de **'Hagane'** *se manifiesta hasta en la amplísima gama de movimientos de que hace gala el protagonista. En el cuadro de debajo, os presentamos los* **ataques** *que realiza* **combinando varios botones**, *entre los que* **siempre** *están presentes los famosos* **L y R**. *En la siguiente página, hemos dedicado un apartado a su otra faceta ofensiva: el uso de* **varias armas** *que porta durante la aventura.*



Patada de fuego. *Se realiza haciendo un giro con los botones L o R y presionando el botón B.*



Ataque en vertical. *Para conseguirlo tenéis que dar tres giros (L o R) y después presionar el botón B.*



Relámpago de fuego. *Esta vez tenéis que pegar dos giros (L o R) y pulsar el botón Y.*



Espiral de fuego. *Este poderoso ataque se consigue haciendo dos vueltas (L o R) y presionando el botón B.*



Aliento del dragón. *Es el más potente de todos, y se consigue con tres giros (L o R) + el botón Y.*



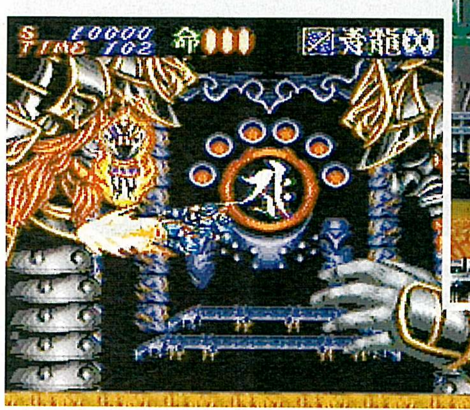
Puño del dragón. *Un puñetazo demoledor al que se accede dando un giro y presionando el botón Y.*

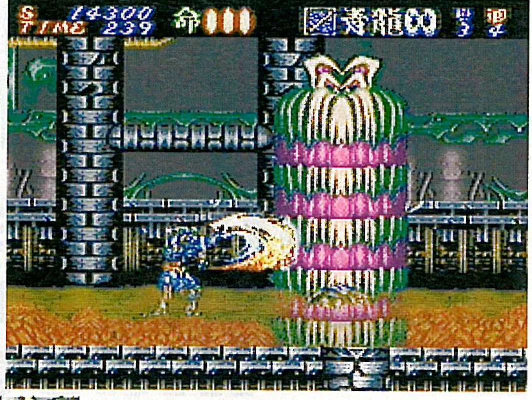


A vueltas con el escenario. *El fondo de este nivel rota en modo 7 al tiempo que vosotros os desplazáis montados sobre esta coqueta 'navecilla' espacial.*



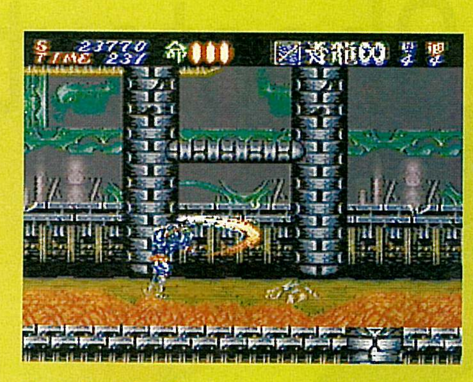
De nuevo un jefe. *Ni una de las seis fases del juego se libra del enfrentamiento con un enemigo final.*



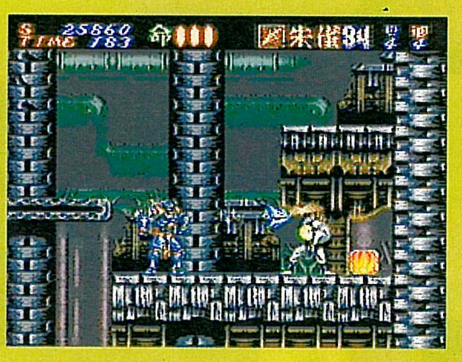


Alto nivel de dificultad. *Si os fijáis en la parte superior de la pantalla, veréis que vuestra barra de energía sólo os permite tres toques. La dificultad es, por tanto, elevada.*

... cuatro armas para vencer



Espada ninja. *Su corto alcance le hace especialmente aconsejable para el combate cuerpo a cuerpo.*



Gancho. *Un garfio unido a una cadena que permite luchar manteniéndose a distancia de los rivales.*



Bombas. *Ideales para enemigos de gran tamaño como éste que no necesitan una gran precisión de tiro.*



Explosión Samurai. *Una espectacular detonación que acaba con todos los enemigos en pantalla.*



VIRGIN
Hudson Soft

Megas: **12** Vidas: **4**
Continuaciones: **7**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
'Hagane' es una perfecta mezcla de 'beat'em up' y plataformas. Quizá a los puristas no les guste esta fusión, pero a nosotros nos encanta si tiene jugo.

• Desarrollo:
Seis fases, consiguiente enfrentamiento a un jefe final, presencia incansable de enemigos y una elevada cantidad de golpes especiales por parte del héroe.

• Tecnología:
Uno de los contados juegos que pueden presumir de banda sonora, pero sin desmerecer en cuestión de gráficos gracias a los fondos y el modo 7 de un nivel.

• Duración:
Ni dificultad progresiva ni nada parecido. Hay que dar el callo desde el principio. Un juego de los más difíciles entre las últimas novedades para Super.

GRAFICOS — **90**
Destacan más por los fondos y la variedad que por la definición de los sprites.

SONIDO — **92**
La música suena pareja a la acción y eso crea un ambiente inmejorable.

MOVIMIENTO — **93**
Lo mejor, tanto por su variedad como por su obediencia a nuestras órdenes.

JUGABILIDAD — **87**
Muy manejable, pero extremadamente difícil desde el primer momento. Si todavía no hay juego capaz de hacerte sufrir...

ENTRETENIMIENTO — **88**
Si vuestra capacidad de resistencia es alta, puede resultar un reto muy atractivo. Pero si lo tuyo no son las adversidades...

Opinión
Por Javier Abad

Con 'Hagane' nos encontramos ante un 'beat'em up' sobrio, sin concesiones de carácter infantil, variado y muy bien realizado en todos los aspectos, tanto gráficos como sonoros. El punto de amor u odio está en la jugabilidad, pues resultará frustrante para los jugadores menos curtidos y adorable para los expertos amantes de los retos difíciles. Si eres de los últimos, ya sabes cual es tu juego.

Recomendación
Los principiantes y la gente con poca paciencia lo tendrán bastante difícil.

91

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM







¿Te apetece pasarte al fútbol 'indoor'?

Soccer Shootout

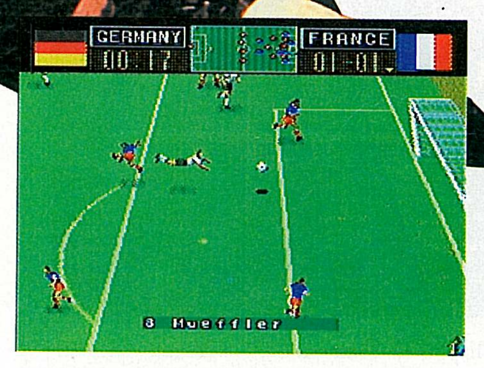
Todo está ya preparado para que vuestras **Super Nintendo** acojan las más vibrantes competiciones futbolísticas que depararán **doce de las mejores selecciones nacionales** del mundo. España, Brasil, Alemania, Italia y Argentina, y otras siete más, acudirán a su cita con **'Soccer Shootout'** desde este mismo mes de mayo, para disputar, en **seis modalidades de juego** diferentes, las más variadas suertes del fútbol: desde el **partido único** hasta la **competición de 22 ó 44 confrontaciones,** pasando por el **partido** de las **estrellas** o el campeonato de **penaltis.**

Sin embargo, las dos modalidades que más llaman la atención son la de **entrenamiento,** en la que se tiene que ir consiguiendo puntos practicando diversas jugadas, como los saques de esquina o los regates, y el **fútbol 'indoor'**: el campo es más pequeño y está rodeado de paredes para que se practique un fútbol rápido y sin detenciones.

Respecto al aspecto técnico, os interesará saber que se mantiene siempre la **visión lateral, con lo que en todo momento controlaréis al jugador que se encuentre más cercano al balón.** Las jugadas más espectaculares estarán siempre presentes para lograr goles que ni siquiera podríamos soñar mediante tijeretas, remates de cabeza en plancha, voleas, etc. Eso si, también es cierto que se trata de un juego que requiere **un alto nivel de control por parte del jugador para tener éxito,** y eso os llevará bastante tiempo.



***Duelos en la cumbre.** Podréis celebrar partidos de máxima rivalidad entre las mejores selecciones del mundo.*



***Goles en plancha.** Una imagen que vale más que mil palabras. El juego, como veis, es espectacular.*



***Aumenta tu habilidad.** Practicando estos cinco ejercicios que te propone el modo entrenamiento, dominarás el juego.*







Las opciones de juego

Esta modalidad de juego se disputa a partido único, pero pueden participar **hasta cuatro jugadores**. Dos estadios con hierba diferente a elegir.

Aquí podrás jugar temporadas cortas, **22 partidos**, o largas, **44** encuentros. Al finalizar al menos una ronda, aparecerá una contraseña para salvar la partida.

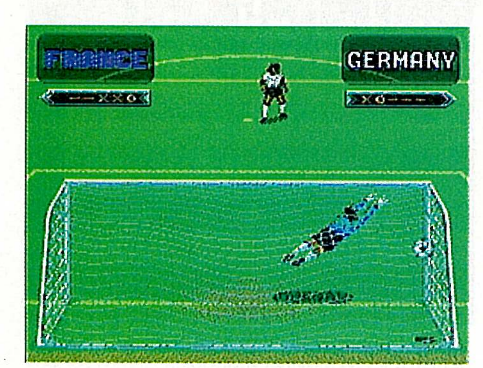
Es el partido de las **grandes estrellas**. Podrás elegir un equipo en una lista de cuatro. Dos de ellos están ya configurados y los otros dos los podrás componer tú.



Hasta **cuatro jugadores** podrán practicar el lanzamiento de **penaltis**. Individualmente, se puede participar en un torneo contra el resto de los equipos.

El balón nunca saldrá del terreno ya que éste se encuentra rodeado por paredes. Juegan **ocho jugadores por equipo**, puesto que el campo es más pequeño.

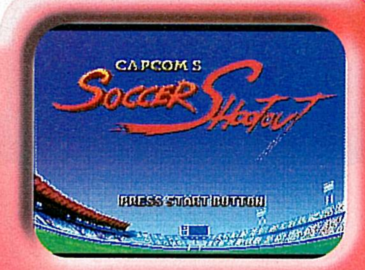
Para perfeccionar tu manejo del juego, debes participar en el **Campeonato de Habilidades** y obtener la máxima puntuación en las cinco disciplinas.



Golazo por la escuadra. Poniendo ahí la pelota, en los ángulos, no habrá portero alguno que impida vuestros tantos.



Un fútbol distinto. En el fútbol 'indoor' hay que estar muy atento a los rebotes de la pelota en las paredes para marcar.



CAPCOM
Capcom

Megas: **12** Vidas: - -
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: - -

• Tipo de Juego:
Un simulador de fútbol según la fórmula americana. Completo pero con algunos fallitos inocentes en la parte técnica.

• Desarrollo:
Sus distintas modalidades de juego permiten disputar campeonatos de selecciones, partidos amistosos y torneos de lanzamiento de penaltis.

• Tecnología:
Voces digitalizadas y la utilización de los passwords para salvar los partidos del campeonato son los dos aspectos más destacados en este apartado.

• Duración:
Podréis disputar campeonatos de hasta 44 partidos. Si a eso le añadimos que posee cinco tipos de competiciones más, imaginaos lo que puede dar de sí.

GRAFICOS — **85**
Los campos no son muy espectaculares. Destaca el tamaño de los jugadores.

SONIDO — **88**
El apoyo del público y las voces digitalizadas de un comentarista son un acierto.

MOVIMIENTO — **88**
Los jugadores son capaces de realizar una gran variedad de movimientos casi reales.

JUGABILIDAD — **82**
Las posibilidades de los futbolistas son tantas que dominarlas todas llegará a ser algo francamente 'complicadillo'.

ENTRETENIMIENTO — **84**
Resulta divertido en general, pero lo es sobre todo cuando participan varios jugadores en el Campeonato de Selecciones.

Opinión Por **Javier Castellote**

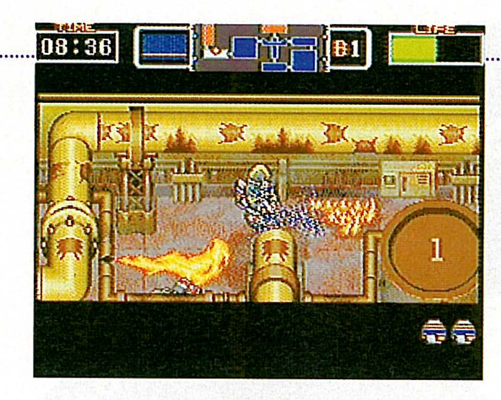
'Soccer Shootout' recuerda en ciertos aspectos al extraordinario 'International Superstar Soccer', aunque guardando las distancias. Entre sus virtudes se encuentran los excelentes movimientos de los jugadores y la introducción del fútbol 'indoor'. Sus puntos más débiles son la escasez de equipos y el reducido tamaño de los menús. En general, un cartucho divertido que juega raro al soccer de toda la vida

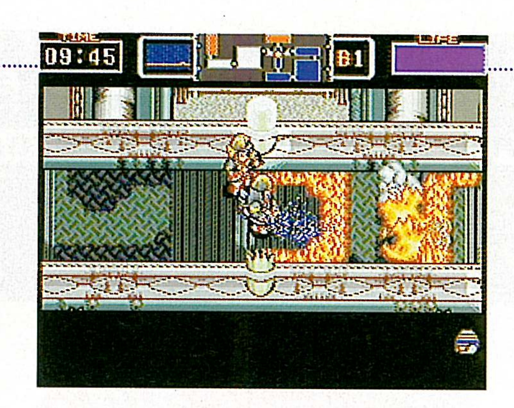
Recomendación
Para jugadores con fútbol en sus venas que quieran probarlo todo.



SUPER STARS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM





the Firemen

Algo se cuece en el último juego de Human



Decir que la **Super** echa humo es un tópico muy manido al cantar las alabanzas de un buen juego. Sin embargo, con **'The Firemen'** no sólo se va a cumplir al pie de la letra, sino que además puede que se os chamusque el flequillo si no andáis con cuidado. De todas formas no sería rato, pues hablamos de un juego en el que **os vestís un traje de bombero** y, manguera en mano, debéis enfrentaros a vuestras principales **enemigas, las llamas**.

La originalidad, por tanto, es el primer aspecto a destacar, ya que el argumento os sitúa en el día de **Navidad del año 2010**, cuando el edificio de la compañía neoyorquina **Metrotech Chemical Company** decide ponerle un poco de calor a tan gélidas fechas y comienza a arder por los cuatro costados. Entra entonces en juego la **brigada de bomberos del sector D de la ciudad**, y ¿a que no adivináis quién está al frente?

Pero lo sorprendente no está sólo en la novedosa trama inicial, que **recuerda** por su planteamiento de 'tragedia en un edificio el día de Navidad' al de la película **La Jungla de Cristal**, sino en el esmerado y realista desarrollo que sigue. Y es que toda la partida mantiene un hilo conductor que casi os lleva a olvidaros de que existen **fases** (**seis** además) y os sumerge en una historia perfectamente hilvanada que transcurre en los pisos del edificio.

Os preguntaréis qué tipo de juego puede salir de semejante armazón, y la respuesta es que **'The Firemen'** es un programa de acción muy *sui generis* en el que las **armas** han



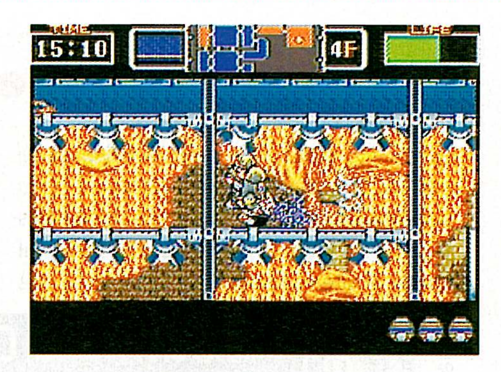
360 grados de acción. *En 'The Firemen' gozáis de total autonomía para moveros por el mapeado. Esa libertad se ve reforzada por el gran radio de acción de vuestra manguera.*

A gatas o como sea. *Nuestro valiente protagonista cuenta entre sus movimientos con la capacidad de agacharse para poder desplazarse por los conductos del aire acondicionado.*

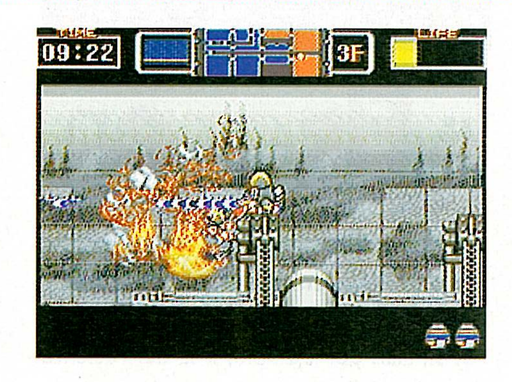
Atención a esos detalles. *Si queréis ver una muestra de lo detallado de los gráficos, fijaos en esta mesa con su ordenador, ratón y todo lo que puede encontrarse en una de verdad.*



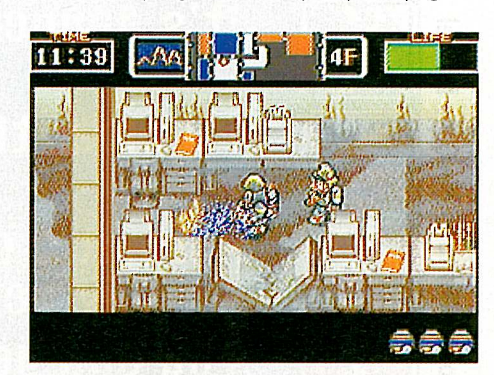
¡Menuda suerte! Aquí a vueltas con la sequía, y en Nueva York va y les llueve justo cuando se declara un incendio.



¿Huele a quemado? La situación en el edificio se vuelve cada vez más 'peliaguda' a medida que la partida progresa.







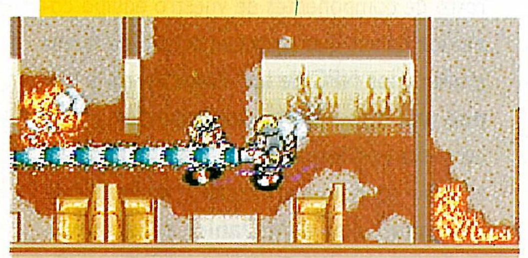
En la piel de un bombero

La **mecánica** *de juego de* **'The Firemen'** *es* **muy similar** *a la que hemos visto recientemente en juegos como* **'True Lies'**. *En cada fase hay que* **recorrer** *un mapeado extenso, dividido en multitud de* **habitaciones**, *desde una perspectiva* **aérea oblicua**, *algo que podéis apreciar en este 'mapilla'. La principal novedad que ofrece Firemen está en su* **original planteamiento**, *ya que* **Human** *ha conseguido sacar un* **excelente juego de acción** *de las andanzas de una brigada de bomberos.*

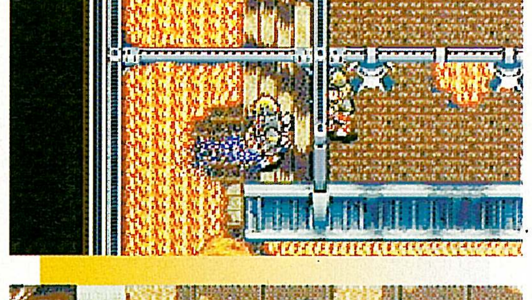


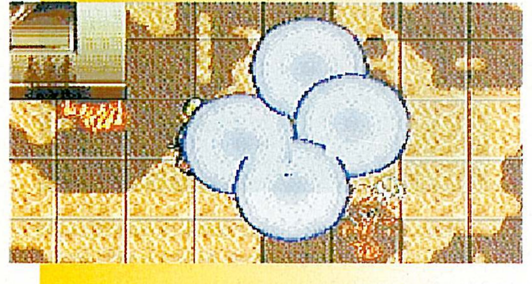
¡Alto o te empapo!





En **'The Firemen'** *contaréis con* **tres armas** *principales:* **una manguera** *que sirve para* **apagar** *las* **llamaradas grandes**, *y cuyo* **chorro varía** *de* **intensidad** *según la energía que poseáis;* **otra** *especialmente indicada para los* **fuegos más pequeños**; **y**, *por último, un grupo de* **bombas de agua** *limitadas en el número, pero de una gran efectividad.*





the Firemen

sido **sustituidas por mangueras y bombas de agua**, y **los enemigos por enormes y ávidas llamaradas**. Con una perspectiva aérea similar, por ejemplo, a la del reciente **'True Lies'**, podéis moveros con libertad a lo largo de un **mapeado** compuesto de numerosas **habitaciones** en la que os vais encontrando ante distintas situaciones: **personas heridas, puertas bloqueadas, sistemas anti incendios que no funcionan, etc.**

Para que la cosa no acabe en catástrofe contáis con las mencionadas mangueras, que podéis utilizar en un ángulo completo de **360 grados**, y con un factor fundamental en el juego: los **personajes secundarios**. Tanto el resto de componentes de vuestro equipo como los demás que aparecen actúan de forma similar a los NPC de los juegos de rol y **tienen una importante participación** pese a no poder controlarlos, pues **dialogan** con vosotros y os indican el camino a seguir. El caso más llamativo es el de **Daniel**, el fiel compañero que os acompaña durante toda la partida, aunque se echa de menos la opción para ser controlado por un segundo jugador.

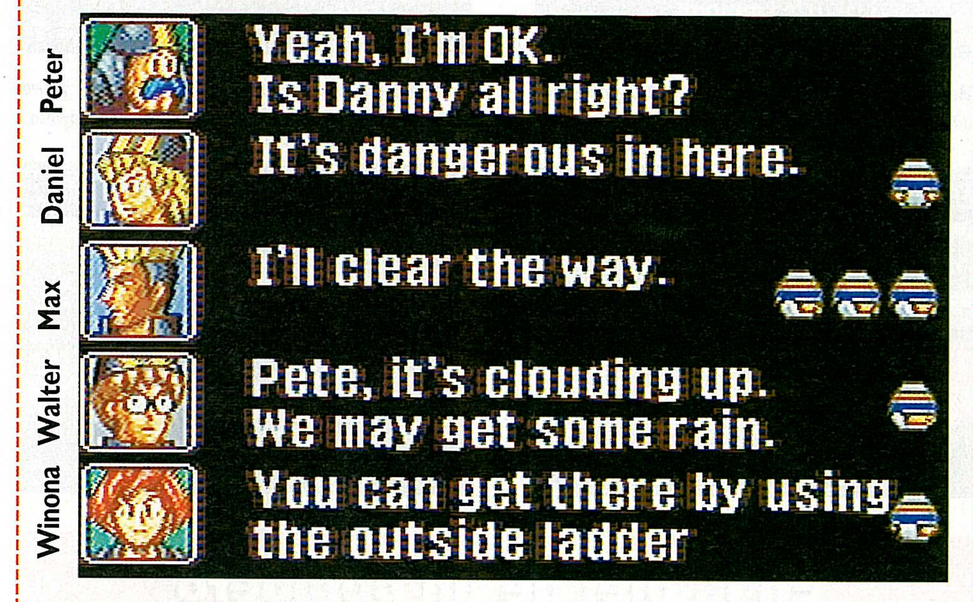
Como suponemos que la duda os habrá asaltado al leer la palabra mágica, 'diálogos', queremos terminar aclarando esta cuestión. Las cajas de texto están presentes en todo momento en la acción y están...**en inglés**. Pero tranquilos porque el **nivel no** es **demasiado alto** y, en el caso extremo, es posible avanzar en la partida sin comprender lo que nos dicen. Vía libre, por tanto, para la diversión.

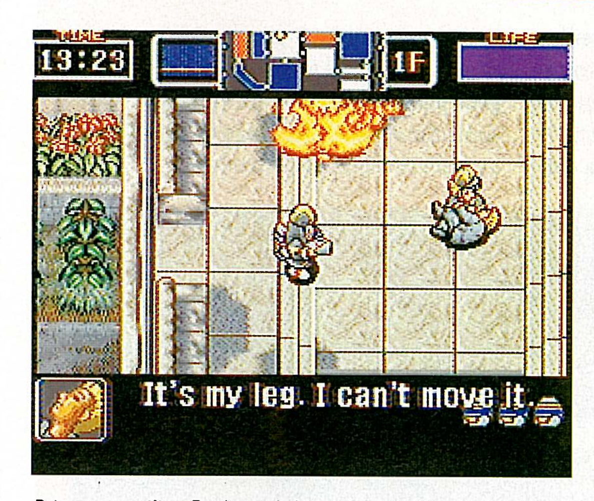


¿Y ahora, hacia dónde? *Aunque contáis con un mapa en la parte superior de la pantalla, tanto las flechas como las palabras de los compañeros os ayudarán a orientaros.*

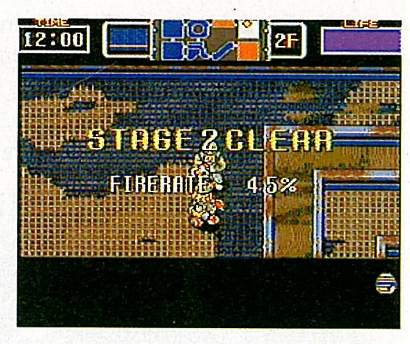
Cinco héroes sin miedo

Aunque éste no es un juego de rol, los ***diálogos*** *y el papel de los* ***personajes secundarios*** *tienen una* ***importancia*** *notable.* ***Estos cinco personajes*** *componen la* ***brigada de bomberos***: ***Peter***, ***el sprite al que controláis***, *está al frente mientras que* ***Daniel*** *os acompaña y ayuda durante toda la aventura, aunque* ***no podéis manejarlo***. *Los otros tres y* ***el resto*** *de los que intervienen (el arquitecto del edificio, por ejemplo)* ***se encargan de las instrucciones*** *y sirven de* ***guía*** *en vuestro avance.*



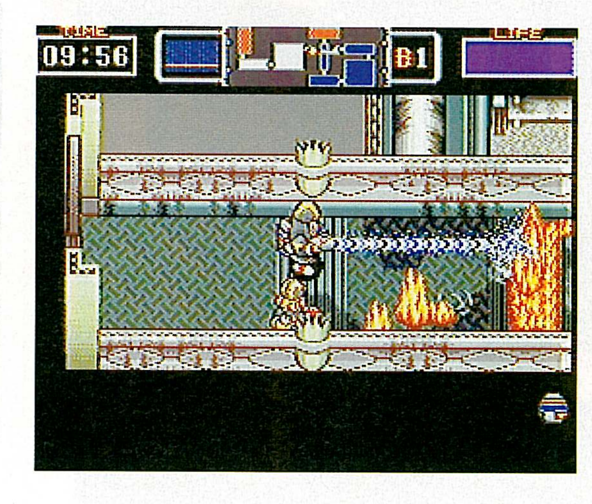


Primeros auxilios. *En algunas habitaciones os podéis encontrar con heridos como éste, que no puede mover su pierna. En estos casos, Danielhace de socorrista mientras vosotros os encargáis del fuego.*



¡Uf, se acabó! *Al término de cada fase, se os indica el porcentaje de llamas que habéis apagado.*







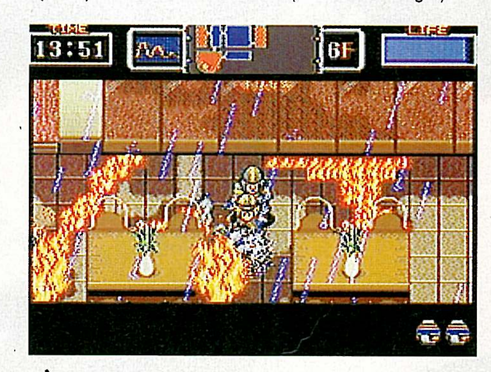




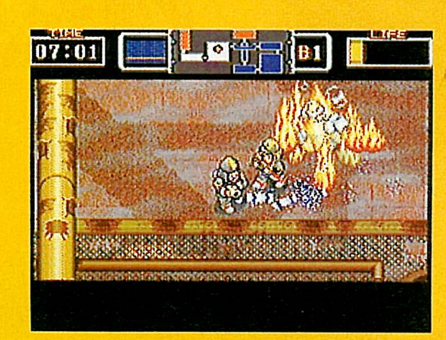


Llegó el momento. *En los momentos más difíciles, llega la hora de utilizar las bombas de agua. Su potencia es de gran ayuda, pero su número es limitado (tres en esta imagen).*



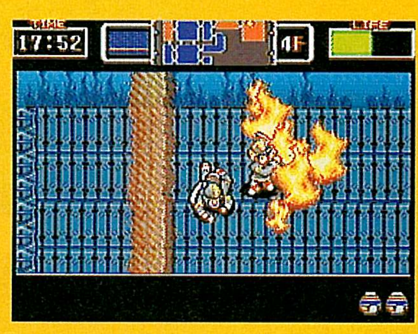


Todos contra el fuego



En un juego de bomberos no es raro que **los enemigos** *sean* **llamaradas de todo tipo**. *Vamos, que hasta los jefes de fase son* **enormes bolas de fuego** *a las que tenéis que* **inundar de agua** *para que reducirlas a pequeñas brasas. Las imágenes que ofrecemos junto al texto pertenecen a algunos de los* **enemigos finales** *más abrasadores de la historia del videojuego. Como buenos 'apagafuegos', seguro que no tendréis dudas sobre cómo hay que tratarlos. A manguerazo limpio.*











HUMAN ENTERTAINMENT
Human Entertainment

Megas: **8** Vidas: **1**
Continuaciones: **3**
Niveles de Dificultad: **2**

• Tipo de Juego:
Abrid bien los ojos ante un tipo de acción nunca vista, en la que vuestras armas son el agua y la manguera, y vuestro enemigo un pavoroso incendio.

• Desarrollo:
Seis fases, unidas por el argumento, en las que debéis guiar a vuestro bombero por el mapeado del edificio hasta que consiga apagar el incendio.

• Tecnología:
En estos juegos sorprende la extensión del mapeado, a la que aquí se unen gráficos muy cuidados. Con un sonido mejor, la ambientación hubiese sido perfecta.

• Duración:
Dos de sus defectos son la brevedad y la no excesiva dificultad, pese a que sólo contéis con tres continuaciones. Una presa fácil para los 'monstruos' del pad.

Graficos — **94**
Preciosos en los detalles, amplios en el mapeado y soberbios en los sprites.

Sonido — **80**
Los efectos son buenos, pero la música no se ajusta a la intensidad de la acción.

Movimiento — **87**
La autonomía para desplazarse brilla entre movimientos simples y suficientes.

Jugabilidad — **86**
El control es perfecto, aunque nos hubiese gustado que la aventura fuese un poco más larga y, si cabe, un poco más difícil.

Entretenimiento — **92**
Original, divertido y con extraordinario cuidado en lo que se refiere al argumento. Como 'Llamaradas', pero en juego.

Opinión
Por **Javier Abad**

Jugar a 'The Firemen' es ponerse ante un producto de calidad que cuida extremadamente el argumento y el aspecto gráfico. Es un programa original y visualmente muy atractivo que, sin embargo, peca de ser algo corto, de dejarte con ganas de más acción. Si además de eso Human hubiese pensado en un modo dos jugadores, el cartucho hubiese rozado la perfección. Dejémoslo, por tanto, en notable alto.

Recomendación
Un juego que se sale de lo común. Aprovechable en todos los aspectos.




KILLER INSTINCT


PÓSTERS
Nintendo
Acción

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Looney Tunes Basketball

No cabe duda, todos los balones son para el 'Team Warner'

Hagamos un ejercicio de pedantería. *Wacky*, un término inglés que significa alocado, fue ya utilizado en el título de un juego: **'Tiny Toons Adventures. Wild & Wacky Sports'**, de **Konami**. En aquella ocasión, los pequeños de la **Warner** practicaban los deportes más disparatados y la idea gustó.

Ahora, sus mayores han aprovechado el cambio de compañía (**Konami por Sunsoft**) para calzarse las zapatillas y protagonizar un cartucho de basket sin el *wacky* en el título, pero con un 'wackymetro' en las opciones que os da una idea del talante de los enfrentamientos.

En **'Looney Tunes Basketball'**, **ocho** de los **personajes** 'marca **ACME**' más conocidos disputan **partidos callejeros de dos contra dos**, plagados de innumerables **pillerías**, que pueden hacerse con sólo recoger del suelo unos **ítems** con forma de **diamante**.

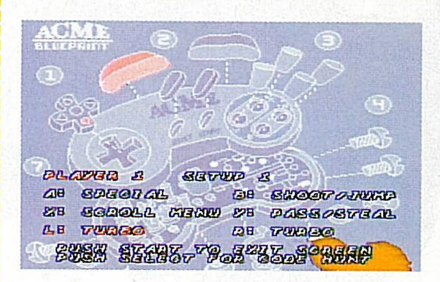
A parte de eso, que es su mayor atractivo, y de las peculiaridades de los protagonistas (cada uno tiene acentuados puntos fuertes en su juego), la acción presenta las características típicas, en el control y en el desarrollo de los partidos, ya vistas en programas como **'NBA Jam'**: mates espectaculares, velocidad turbo, opción cuatro jugadores y 'calentamiento' de los personajes cuando encestan tres canastas consecutivas sin que el rival anote.

ESTÁ EN ACCIÓN

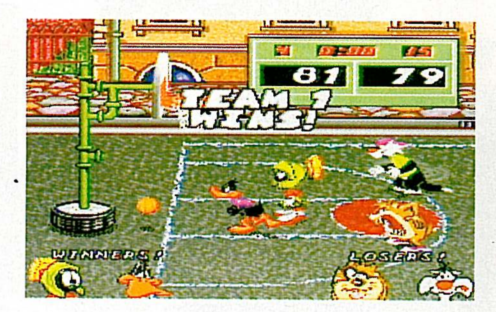
• La originalidad del planteamiento y el 'cachondeo' que se respira en los partidos.



Controles 'marca ACME'



Bajo el manto de las **locuras** *durante el juego, se esconde* **un programa de baloncesto con un manejo bastante convencional**: *botones* **L y R** *para el Turbo,* **Y** *para pasar y robar el balón,* **B** *para saltar y tirar,* **X** *para elegir 'gamberrada' y* **A** *para llevarla a cabo. Así que como podéis ver, en lo esencial, el control es bastante parecido al de otros juegos de este tipo ya conocidos.*









¿Me lo repite? *Pausando el juego, podéis ver repetida la última jugada a cámara lenta todas las veces que queráis.*

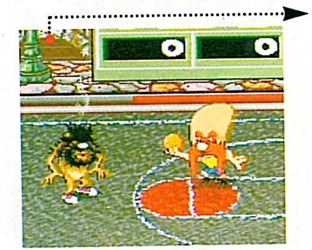




Los 'Bad Boys' de los dibujos animados



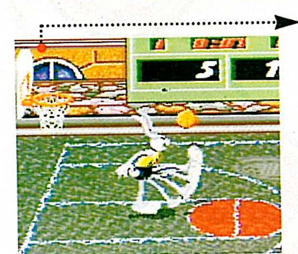
La mejor defensa... *es la de Elmer en esta imagen. El rayo que cae sobre su contrincante es un magnífico ejemplo de lo que pueden hacer nuestros jugadores cuando la palabra 'defense' aparece en pantalla.*



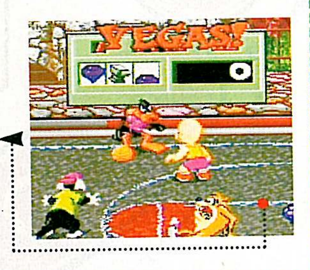
Time Bomb. *Taz se está preguntando todavía qué hizo Yosemite Sam para transformar el balón en una bomba de relojería.*



¡Vaya pastelazo! *El Coyote mostrando a Silvestre su dominio del arte de lanzar la bola a modo de tarta.*



Desde su campo. *¿Por qué complicarse la vida pudiendo tirar desde propio campo como hace Bugs Bunny?*



¿Una tragaperras? *La sinrazón llega hasta el marcador, que, sin comerlo ni beberlo, se ve aquí transformado en una máquina tragaperras.*



¡Elige dos! *Para formar vuestro equipo podéis elegir, además del Pato Lucas aquí presente, a Bugs Bunny, Elmer, el Coyote, Marvin el Marciano, Yosemite Sam, Taz y Silvestre.*



Elmer está caliente. *No nos entendáis mal. Lo que le ocurre es que ha anotado tres veces seguidas sin que lo haga el equipo contrario. Ahora su juego es casi imparable.*

De torneo con los 'cartoons'

Los **partidos amistosos y el torneo** *son los dos modos de juego en* **'Looney Tunes Basketball'**. *En este último,* **vuestra pareja** *se enfrenta consecutivamente* **a otras seis formadas entre el resto de personajes,** *y tiene la peculiaridad de que* **ni** *os permite* **elegir el nivel de dificultad, ni** *os ofrece posibilidad de* **continuar cuando caéis derrotados**. *Sin duda, todo un reto.*





SUNSOFT
Sunsoft

Megas: **16** Vidas: **- -**
Continuaciones: **0**
Niveles de Dificultad: **10**

• Tipo de Juego:
Hombre, se le puede llamar baloncesto, pero dejando claro que es la peculiar forma que tienen Bugs Bunny y compañía de practicar este deporte.

• Desarrollo:
Ocho personajes y partidos de dos contra dos con miles de gamberradas. Se puede jugar un torneo y se admiten hasta cuatro jugadores con adaptador.

• Tecnología:
Grandes animaciones, posibilidad ilimitada de repetir las jugadas, buena textura del campo de juego y algún que otro sonido digitalizado entre los efectos.

• Duración:
Aunque el torneo sólo consta de seis partidos, los diez niveles de dificultad y la diversión de los partidos a cuatro jugadores trabajan por su longevidad.

GRAFICOS — **83**
Muy buenas las animaciones, pero lo de no cambiar de escenario nos escama un poco.

SONIDO — **78**
Excelente gama de efectos, aunque insuficiente ante la falta de ritmo musical.

MOVIMIENTO — **87**
Los hay de todo tipo y a cada cual más divertido. Es lo mejor del programa.

JUGABILIDAD — **80**
La CPU es casi infalible. Además, el torneo se nos queda un poco corto debido a la escasez de equipos.

ENTRETENIMIENTO — **84**
Las gamberradas darán origen a más de una carcajada. No dejéis de verlas a cámara lenta porque merecen la pena.

Opinión Por **Javier Abad**

De salida, los personajes Warner sorprenden con un juego tipo 'NBA Jam' original y con la locura invadiendo la pantalla. Sin embargo, tras el impacto de unos movimientos cachondos y bien animados, aflora una jugabilidad debilitada por la escasez de formaciones, alguna que otra 'rutinilla' de tiro y el excesivo poder de la CPU. Menos mal que nos queda la opción de cuatro jugadores para la diversión.

Recomendación
Una buena ocasión para que los más pequeños disfruten de este peculiar baloncesto.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Participa en la Liga europea de los 16 bits

Más fútbol. Lo último, de la mano de Ocean y de todo un clásico del soccer a la inglesa, los diablos del Manchester. ¿Qué como se han metido a patrocinar un juego? Veamos mejor lo que ofrecen, ¿de acuerdo?

Para empezar, Manchester United presenta **72 equipos**, entre los que se incluyen **22 ingleses** y **los mejores** de las **Ligas española, francesa y alemana**, además de **cuatro equipos con** las **estrellas** de cada uno de esos países. No es un mal inicio.

Más cosas. Cada uno de los equipos está formado por **20 jugadores** de nombres prácticamente reales. Ese nivel de realismo ha querido estar presente también en las características físicas de los 'sprites' de cada jugador. Hay un **Romario de color y hasta un Prosinecki rubio**. Cada jugador, además, cuenta con su correspondiente ficha técnica.

El juego incluye la posibilidad de disputar una **Liga de Campeones** o incluso una **competición contra todos los equipos ingleses** del juego. Las victorias pueden valer 2 ó 3 puntos, hay confrontaciones a doble vuelta y, en fin, bastantes posibilidades tácticas para confeccionar la estrategia que más nos convenza. En eso es interminable.

Bien, y ahora que hemos hablado de las opciones, veamos qué ofrece técnicamente. Aquí las cosas se tuercen un pelín. Convencen las dos perspectivas que habilita, pero los sprites son minúsculos y la velocidad de juego resulta tan endiablada que al final se hace imposible controlar un pelín. En fín, que tenemos un juego con altibajos, como los de Old Trafford.



Manchester United Championship Soccer



Sin miramientos. *A los 'trencillas' del juego de Ocean, no les tiembla el pulso a la hora de sacar tarjetas de cualquier color. Ni siquiera se lo piensan en 'partidazos' como éste.*

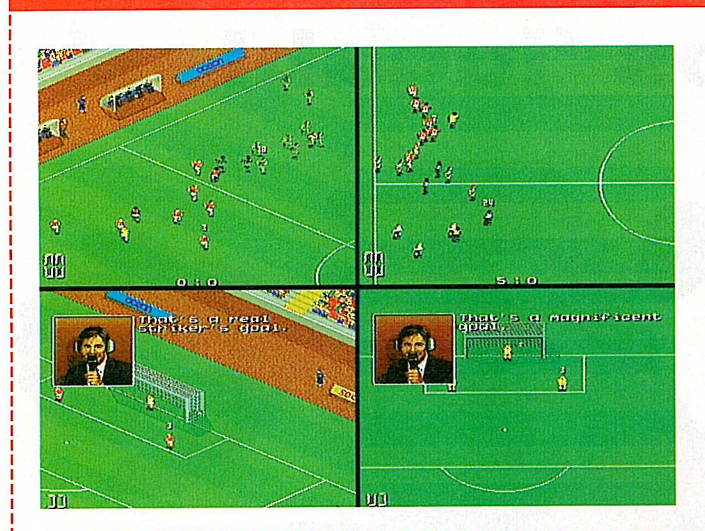


Ni 'García' ni 'El Larguero'. *Nada de eso; en Manchester la última palabra en periodismo deportivo pertenece a este locutor que aparece comentando algunas jugadas del partido.*



Capello por un día. *Desde este completo menú, podéis hacer todo tipo de variaciones en lo referente a alineaciones, tácticas de equipo, estado de los jugadores, etc.*

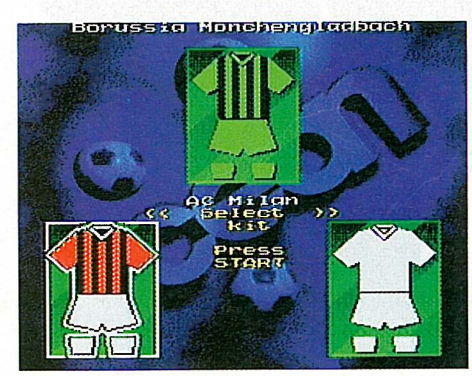
Dos formas de ver el fútbol



El botón **Select** *os permite* **cambiar de perspectiva** *durante los partidos. Gracias a ello, podéis disfrutar de las dos vistas que más fortuna han hecho en los juegos de fútbol:* **una aérea y trasera** *muy similar a la de 'Sensible Soccer' (derecha)* **y otra isométrica**, *pero más elevada que la de 'FIFA International Soccer' o 'International Superstar Soccer' (izquierda).*





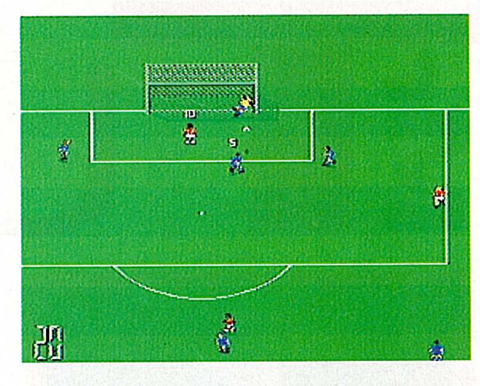


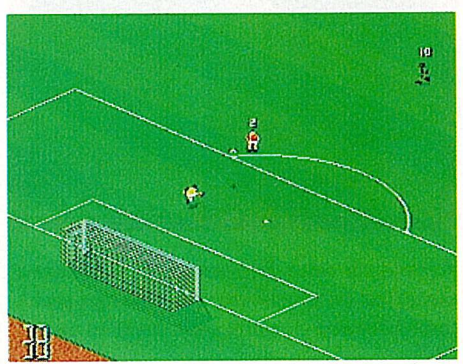


¿Ves por aquí a tu equipo?

Estos **ocho equipos españoles**, *que están a vuestra disposición en el juego, no son más que una muestra de las* **72 escuadras** *sacadas* **de las mejores ligas europeas** *con las que podéis jugar. Como es lógico, la inglesa tiene una representación muy numerosa.*









OCEAN
Krisalis Software

Megas: **8** Vidas: **- -**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **- -**

• Tipo de Juego:
'Manchester United' es un arcade de fútbol en el que los partidos se disputan a una enorme velocidad y con un ritmo de juego elevadísimo.

• Desarrollo:
Se disputan partidos en eliminatorias directas o en grupos de cuatro equipos para la consecución de distintas Copas. Tampoco faltan los partidos amistosos.

• Tecnología:
Va bien servido puesto que cuenta con dos vistas del juego, 72 equipos y la posibilidad de disputar la Liga europea tal y como hoy la conocemos.

• Duración:
La posibilidad de crear multitud de competiciones variadas y diferentes entre sí tanto para un jugador como para varios asegura su longevidad.

GRAFICOS — **75**
Terrenos de juego 'sencillitos', con pocos detalles. Jugadores demasiado pequeños.

SONIDO — **73**
A veces el silbato del árbitro llega con retraso. La afición no suena demasiado bien.

MOVIMIENTO — **78**
Los jugadores realizan pocos movimientos, pero todos ellos a enorme velocidad.

JUGABILIDAD — **82**
Controlar a los jugadores es sencillo. Lo único que, en todo caso, 'molesta' un poco es la excesiva velocidad del juego.

ENTRETENIMIENTO — **82**
A pesar de que no es demasiado espectacular, lo cierto es que termina atrayendo. Es divertido y... ¡va de fútbol, hombre!

Opinión
Por **Javier Castellote**

'Manchester United' no destaca por su técnica, incluso se puede decir que en ese sentido es más bien 'flojito'. Sin embargo, tiene cierto encanto e incluso se hace interesante gracias a factores como la multitud de variantes tácticas que invitan al jugador a desarrollar sus ideas futbolísticas, su amplísimo menú de equipos o sus atractivas y excitantes competiciones. No es espectacular, pero puede gustar a muchos.

Recomendación
A los futboleros que disfrutan cuando hay mucho para elegir y modificar.



Vuelven los juegos 'jugables'

Mr Tuff

Estáis asistiendo a la presentación de uno de esos **programas** que engañan si no se conocen a fondo, **que esconden mucho más** jugo del que aparentan a simple vista (mira por donde, en eso se parecen a los redactores de **Nintendo Acción**). Y hemos de reconocer que incluso nosotros estuvimos a punto de caer en la trampa que representan esos gráficos rudimentarios y de trazo grueso que podéis apreciar en estas imágenes. Sólo después de 'currarnos' el juego, hemos descubierto el buen trabajo que los de **Ocean** han realizado con **este robot** de demolición que tiene sobre sus hombros, el pobre, la labor de **liberar a sus congéneres** del yugo opresor **de los androides** de combate.



Al contrario de otros títulos que levantan grandes expectativas por su técnica de programación, pero que se olvidan de que la esencia de un buen videojuego está en los buenos ratos que nos hace pasar, **Mr. Tuff** no se corta en mostrar al mundo su **técnica** más que **'normalita'**. Claro, que tiene las espaldas bien cubiertas por una **jugabilidad a prueba de bombas**, basada en una mezcla de estilos en la que se prima el entretenimiento por encima de todo.

Aunque sus **seis fases** siguen el típico esquema de niveles independientes que desembocan en un jefe final, la **variedad** está **pre-**



El blanco perfecto. *Mr. Tuff tiene que derribar en cada nivel unos cuantos cimientos como éste. Si al llegar al final se ha dejado alguno por el camino, le tocará retroceder.*



Vayamos por orden. *Exceptuando el correspondiente al enemigo final, que evidentemente va en último lugar, existe la posibilidad de elegir el orden en el que 'atacáis' los niveles.*



Ítems por doquier. *Mr. Tuff encuentra por el camino multitud de ítems como este botiquín, que le recupera la energía, o las estrellas, que le sirven para comprar en la tienda.*

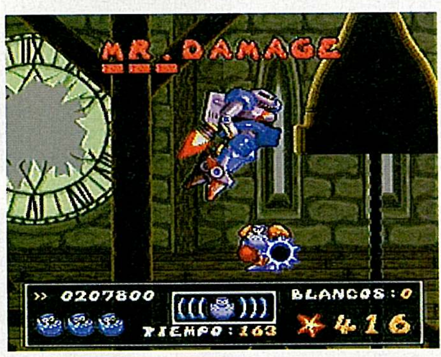
Enemigos finales: O ellos o Mr. Tuff

Lo de **Mr. Tuff** *con estos chicos no es nada personal, no. Lo que ocurre es que* **los humanos han abandonado la Tierra, y los androides de combate** *han aprovechado la coyuntura para* **sojuzgar al resto de robots domésticos**, *entre los que se encuentra nuestro héroe. Ahora,* **Mr. Damage, Octopod, Mr. Tremor y otros tres jefes finales** *más le esperan* **al término** *de cada una de las* **seis fases** *que tiene el juego. Pero no os preocupéis,* **Mr. Tuff** *sabe a qué atenerse.*

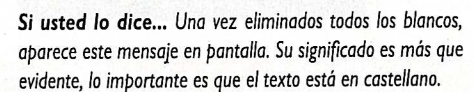












Si usted lo dice... *Una vez eliminados todos los blancos, aparece este mensaje en pantalla. Su significado es más que evidente, lo importante es que el texto está en castellano.*



¡Soy invencible! *Uno de los 'power-ups' del juego hace que un escudo de energía proteja a nuestro robot. Es una gran ayuda cuando se camina por cables de alta tensión.*







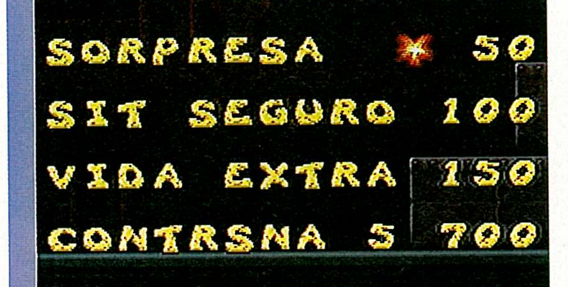


El brazo armado. *El de Mr. Tuff, sin duda, que va recogiendo diferentes armas a lo largo de los niveles que recorre.*



Los passwords, para quien los trabaja

Aunque las continuaciones del juego se rigen por el sistema de passwords, **obtener una contraseña** *os* **llevará** *más* **trabajo** *del habitual. Y es que estas palabras mágicas no aparecen al término de cada fase, sino que* **debéis comprarlas** *en esta curiosa* **tienda de ítems** *que aparece pulsando* **Select. Hacen de monedas unas estrellas** *que* **Mr. Tuff va recogiendo** *a lo largo de los niveles.*



Mr Tuff

sente en todo momento porque, como os explicamos en uno de los recuadros, el protagonista se desenvuelve con igual destreza en las **plataformas** que en el ***beat-'em up***, cuando no le da por surcar el aire a bordo de una 'navecilla' espacial.

Otro de los errores en que se puede incurrir, si no se profundiza en la partida, es pensar que el juego es demasiado infantil, dada la facilidad de los primeros niveles. Sin embargo, **Mr. Tuff** es un maestro en el noble arte de la **dificultad progresiva**, y llega a unos niveles de dureza de los que no le sacan ni los **diferentes tipos de arma** que emplea ni el **peculiar** sistema de **compra de passwords** que le caracteriza. ¡Y mira que el **planteamiento** es simple!, pues en cada nivel hay que **localizar una serie de objetivos representados por los cimientos de un edificio y derribarlos a base de golpes** (no olvidéis que nuestro personaje es un robot de demolición). Una labor limitada, eso sí, por el inexorable avance de la **cuenta atrás de un reloj**.

Para culminar su obra, los creadores se han acordado también de un posible **segundo jugador** que, en este caso, no participa simultáneamente con el primero, sino que juega una partida paralela, controlando a otro robot (**Mr. Firm**), que espera a que **Mr. Tuff** pierda una vida para que le llegue su turno de entrar en acción. Es la guinda de un cartucho que es **un buen juego en el más amplio sentido de la expresión** y un magnífico ejemplo de que, a veces, las apariencias engañan.



¿Cómo que Mr. Firm? *Sí, la imagen no está equivocada. Mr. Firm es el nombre del robot que controla el segundo jugador cuando le llega el turno de continuar su partida.*

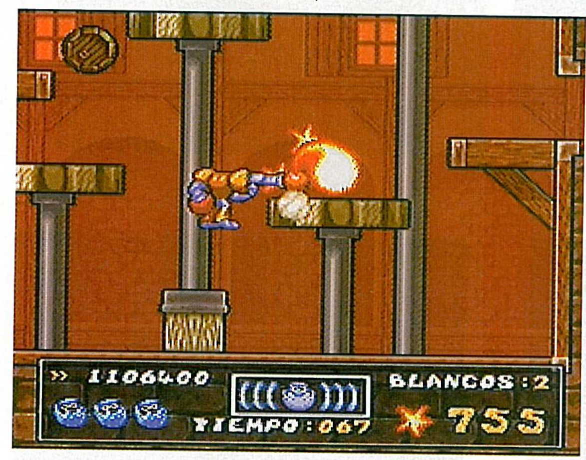












Uno que no se escapa. *De los puños de nuestro valiente robot pueden salir dos tipos de golpe: un puñetazo más o menos 'normalito' y otro capaz de acabar con el peor enemigo.*





Brigada Motorizada 'Tuff'

Una de las constantes del juego es la aparición de **numerosos vehículos que el protagonista tiene que conducir a lo largo de ciertos niveles**. *La excavadora, el tanque y el submarino que veis en estas imágenes son algunos de estos peculiares medios de transporte con los que cuenta nuestro héroe .Eso sí, cabe destacar que estos revolucionarios aparatos* **cuentan con su propia barra de energía durante el tiempo que aparecen en la partida**.



Excava que algo queda

Este tío quiere probarlo todo

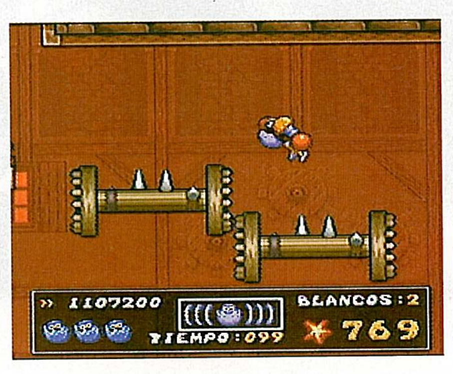
Que conste que con este titular no queremos decir que Mr. Tuff sea un 'pasao' de la vida. Tan sólo que a nuestro protagonista no le va un pelo eso de encasillarse en un género concreto. Fijaos y veréis como se las gasta. Mientras en un nivel al colega le da por abusar de **las plataformas***; al siguiente se lía* **a tortas con los enemigos***; en otro se pone a* **esquivar obstáculos** *sobre el techo de un autobús a toda velocidad; y, ya hacia el final, se monta en una especie de* **tabla de surf galáctica para disparar rayos láser** *a todo enemigo que se le plante delante. Y, encima,* **todo por el precio de un cartucho***, para que luego digáis.*

Ocean recupera con este título la idea multiuso, casi multifase, que imperó en sus mejores creaciones para Spectrum. Y es que eso de las raíces, siempre tira...













La dificultad crece. *A medida que avancéis en la partida os enfrentaréis a situaciones como ésta, en la que Mr.Tuff debe aprovechar el impulso de un ventilador.*



El tanque de la brigada cargada



El Submarino ¿amarillo?

MR. TUFF
LICENSED BY NINTENDO

OCEAN
Sales Curve Interactive

Megas: **12** Vidas: **3**
Continuaciones: **Passworsd**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Mr. Tuff es un robot inquieto. Se desenvuelve con soltura en las plataformas, sabe dar puñetazos y tampoco le hace ascos a pilotar todo tipo de vehículos.

• Desarrollo:
6 fases divididas en varios niveles, con un jefe final cada una. Pero, nos han dicho que recogiendo 30 monedas grandes, aparece una más. ¿Será cierto?

• Tecnología:
Ya os hemos contado que éste es un juego bastante modesto en este aspecto. La posibilidad de elegir idioma destaca ante a un scroll lateral 'normalito'.

• Duración:
La dificultad aumenta considerablemente a medida que se avanza y tenéis que comprar las contraseñas de cada nivel. Puede durar más de lo que pensáis.

GRAFICOS 76

No es el punto fuerte del juego. Formas redondeadas, contornos gruesos y sencillez.

SONIDO 84

Muy aceptable, por la variedad musical y sobre todo, por la diversidad de efectos.

MOVIMIENTO 80

Desarrollo lateral de la acción y pluralidad de ataques de igual ejecución.

JUGABILIDAD 85

Un planteamiento perfectamente jugable combinado con un grado de dificultad adecuado que aumenta con el avance.

ENTRETENIMIENTO 87

Un juego de los de antes, que se olvida de las exquisiteces y que se centra en el entretenimiento puro, cien por cien.

Opinión
Por **Javier Abad**

'Mr. Tuff' tiene dos caras distintas. Por una parte, muestra un aspecto rudimentario y aparentemente descuidado que centra en gráficos infantiloides y poco detallados. Sin embargo, su cara oculta le confirma como un programa que se ajusta perfectamente a lo que se espera de un videojuego: es entretenido, su dificultad aumenta de forma acertada y hasta es adictivo si os descuidáis. ¿Por qué cara os decantáis?

Recomendación
Si estáis por la diversión más que por la técnica, éste es vuestro juego.



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM





Demasiada potencia para un cartucho sin brío

Para los que estamos acostumbrados a los atascos madrileños, ver un bólido de Fórmula 1 con toda la carretera a su disposición es casi una utopía. Debe ser por eso que nos resulta tan difícil acostumbrarnos a juegos como este **'F-1 World Championship Edition'** que **Domark** y **Acclaim** nos ofrecen. Si a esto le añadís las características que os vamos a relatar, nuestra extrañeza ante lo que aparece en pantalla es fácil de justificar.

El juego pretende reflejar el mundo de la alta competición automovilística con todo **realismo**, y para ello pone a vuestra disposición a los pilotos, coches y circuitos del mundial. Ese realismo, alimentado por las vueltas de calificación en las carreras del Campeonato o la entrada del bólido en *boxes* ante el desgaste de los neumáticos, **es su punto fuerte**.

Los 'peros' aparecen al centrarnos en la técnica. Nos encontramos con que el **bólido es un sprite carente de movimiento** que nos muestra su parte trasera hasta cuando se sale de la pista (¡y ya que nos chocamos, queremos que, por lo menos, el coche vuelque!). Ya hemos apuntado que los circuitos son los reales y hasta tienen curiosos detalles como el cambio de clima durante las carreras, pero la **falta de sombreado de los fondos** impide alcanzar la sensación de relieve necesaria.

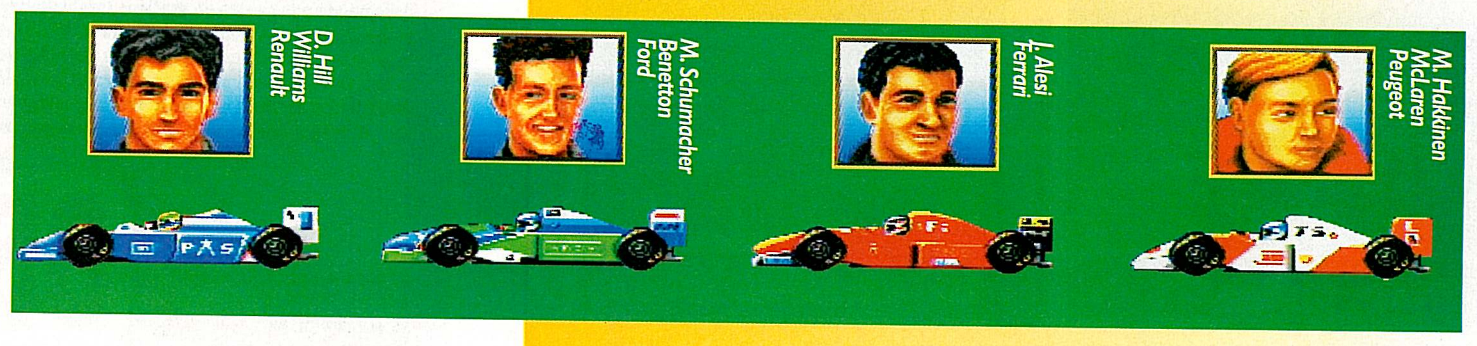
En cuanto a la jugabilidad, los **tres modos de juego y la pantalla partida**, cuando os enfrentáis a otro jugador o a la propia computadora, son la cara de una moneda cuya cruz son los **problemas de control** que hacen que ante una curva muy cerrada, ya sea porque frenáis o porque os salís de la carretera, vuestros rivales os adelanten en la mayoría de los casos. ¿Nos harán añorar nuestros atascos?



F1 World Championship Edition

La 'jet set' de los 'boxes'

Estos cuatro que veis debajo de estas líneas, más **J. Herbert, M. Blundell, K. Wendlinger, C. Fittipaldi, E. Comas, E. Irvine, M. Alboreto y E. Bernard**, *son los doce pilotos con los que podéis participar en el juego. Son los hombres y escuderías que protagonizaron el último Mundial de F-1.*

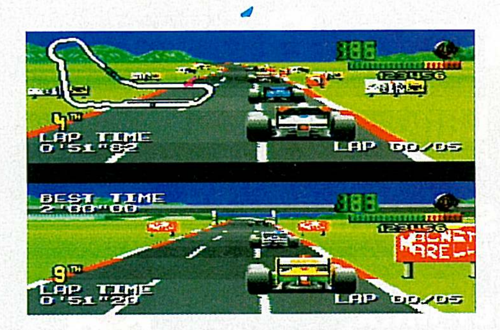


D. Hill, Williams Renault

M. Schumacher, Benetton Ford

J. Alesi, Ferrari

M. Hakkinen, McLaren Peugeot



Yo arriba, tú abajo. *La pantalla partida aparece cuando competís contra otro jugador o contra la propia máquina.*

ESTÁ EN ACCIÓN

- La presencia de los pilotos, las escuderías y los circuitos del Campeonato real en el juego.





¿No había sequía? *Uno de los mejores detalles del juego son los cambios de clima que ocurren en plena carrera.*



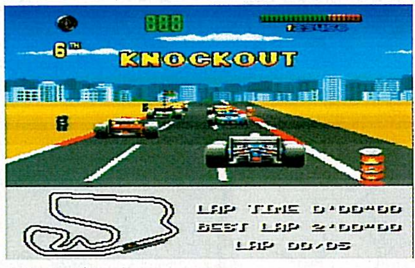
Así se compite en F-1

Championship: *Vueltas de calificación antes de la carrera, puntos en juego para la clasificación de pilotos y escuderías, posibilidad de elegir el número y el orden de los circuitos, y passwords tras cada carrera.*
Knockout: *Imprescindible entrar entre los seis primeros de cada carrera para pasar a la siguiente. No hay clasificación, contraseñas ni elección de circuitos.*
Practice: *Entrenamientos libres para practicar las técnicas de conducción y batir el récord de vuelta rápida del circuito que hayáis elegido previamente.*



Modo Campeonato



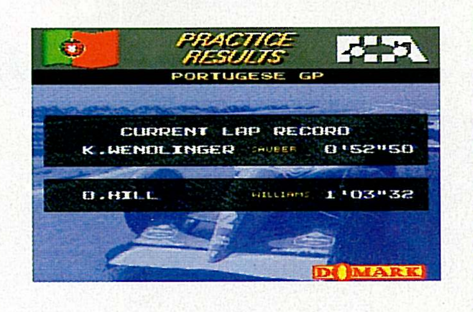


Modo Knockout





Modo Práctica





DOMARK /ACCLAIM
Peakstar Software

Megas: **16** Vidas: **- -**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Un genuino simulador de carreras con todas sus consecuencias. Tanto los pilotos como las escuderías y los circuitos responden a los nombres verdaderos.

• Desarrollo:
Competición al uso, llegar entre los 6 primeros y práctica: elegir duelo con jugador o computadora, cambio automático o manual y vueltas (5, 10 o 20).

• Tecnología:
Tan sólo algunas digitalizaciones como fondo de los menús se salvan de un panorama que resulta bastante pobre, tanto gráfica como sonoramente.

• Duración:
Las fatales consecuencias de la menor salida de pista dan pie para pensar que proclamarse campeón en el nivel 'Hard' tiene mucha tela que cortar.

GRAFICOS — **70**
Los bólidos son sprites fijos sobre unos fondos coloristas. Problemas de parpadeo.

SONIDO — **63**
Casi se reduce a la sintonía de la presentación y al dudoso rugir de los coches.

MOVIMIENTO — **65**
Bien la sensación de velocidad, desniveles inapreciables y excesiva visión trasera.

JUGABILIDAD — **72**
Las dificultades de adelantamiento son de lo más realistas. Si vas primero, todo marcha bien, pero como te pasen...

ENTRETENIMIENTO — **68**
Teniendo en cuenta la escasa emoción de las carreras, preferimos quedarnos con la modalidad de dos jugadores.

Opinión Por Javier Abad

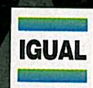
Es difícil explicar cómo se puede desaprovechar la oportunidad de hacer un buen juego con todos los elementos del Campeonato real a sus pies. El trabajo realizado con los sprites de los bólidos ha sido casi nulo, y el que te adelanten siete coches cada vez que te sales de la pista afecta seriamente a la jugabilidad. La pantalla partida y los tres modos de juego salvan un título de legítima presencia y mucho gafe.

Recomendación
Un juego para verdaderos fanáticos de la Fórmula 1, al precio que sea.

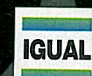
68

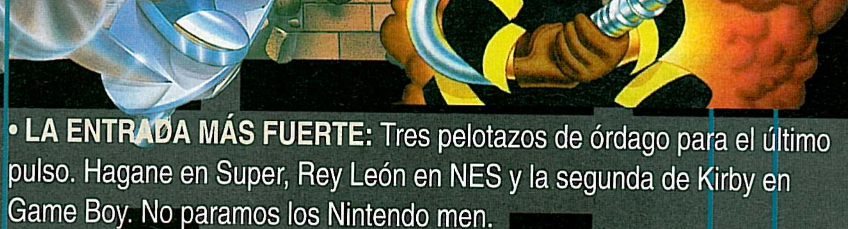


N.E.S.

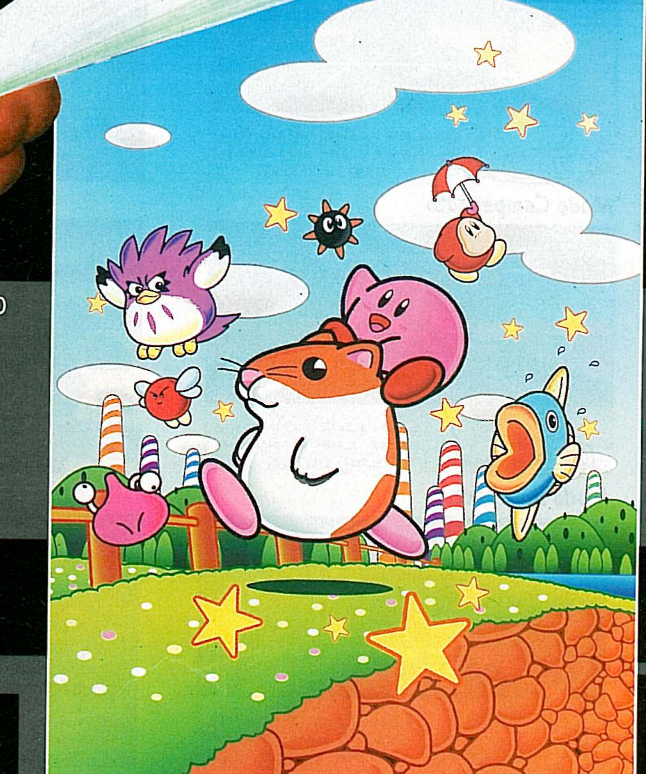
1. **Super Mario 3** — Nintendo • Plataformas 
2. **Chip´n Dale 2** — Capcom • Plataformas 
3. **Los Pitufos** — Infogrames • Plataformas 
4. **El Rey León** — Virgin • Plataformas 
5. **Jimmy Connors** — Ubi Soft • Juego de Tenis 
6. **Tiny Toon** — Konami • Plataformas 
7. **Jungle Book** — Virgin • Plataformas 
8. **Megaman 4** — Capcom • Plataformas 
9. **Kirby´s Adventure** — Nintendo • Arcade 
10. **Asterix** — Infogrames • Plataformas 

Game Boy

1. **Wario Land** — Nintendo • Plataformas 
2. **Kirby´s Dream Land 2** — Nintendo • Plataformas 
3. **Monster Max** — Titus • Aventura 
4. **Wario Blast** — Nintendo • Arcade 
5. **Megaman III** — Nintendo/Capcom • Plataformas 
6. **NBA Jam T.E.** — Acclaim • Basket 
7. **Donkey Kong** — Nintendo • Plataformas 
8. **Legend of Zelda** — Nintendo • Aventura 
9. **Pac-in-Time** — Nintendo • Plataformas 
10. **Los Pitufos** — Infogrames • Plataformas 



- **LA ENTRADA MÁS FUERTE:** Tres pelotazos de órdago para el último pulso. Hagane en Super, Rey León en NES y la segunda de Kirby en Game Boy. No paramos los Nintendo men.
- **EL SUBIDÓN:** Una de Ocean. Se llama Putty Squad, y oye, escalón a escalón, quién sabe dónde puede llegar.
- **LA PROMESA:** Por partes. Una, para Time Cop, ya casi real. La otra para el abanico de buenos juegos que se acercan en Game Boy.
- **EL MEDIOCRE:** F-1 Campeonato del mundo de vehículos. Ni F-1, ni campeonato ni, si nos apuráis, vehículos.
- **EL REY DEL NÚMERO 1:** Resulta monótono, pero ¿qué os parece si volvemos a hablar de Donkey Kong, Wario o Mario 3?
- **EL MÁS BUSCADO:** Por lo cutre y dantesco, los Beavis & Butthead. Por lo modosito y filosofía Disney, un arcade llamado Pinocho.



EL PULSO

Super Nintendo

1 **Donkey Kong Country**
Nintendo • Plataformas


2 **Illusion of Time**
Enix/ Nintendo • RPG


3 **Earthworm Jim**
Virgin • Plataformas


4 **Super Punch Out**
Nintendo • Boxeo


5 **Hagane**
Hudson / Virgin • Acción


6 **Unirally**
Nintendo/DMA • Arcade


7 **The Firemen**
Human • Acción


8 **Tetris & Dr. Mario**
Nintendo • Inteligencia


9 **NBA Jam T.E.**
Acclaim • Basket


10 **Secret of Mana**
Nintendo/Squaresoft • RPG


11 **I. Superstar Soccer**
Konami • Fútbol


12 **Demon´s Crest**
Capcom • Aventura-plataformas


13 **Putty Squad**
Ocean • Plataformas



14 **Super Street Fighter II**
Nintendo/Capcom • Lucha


15 **Mr Tuff**
Ocean • Plataformas

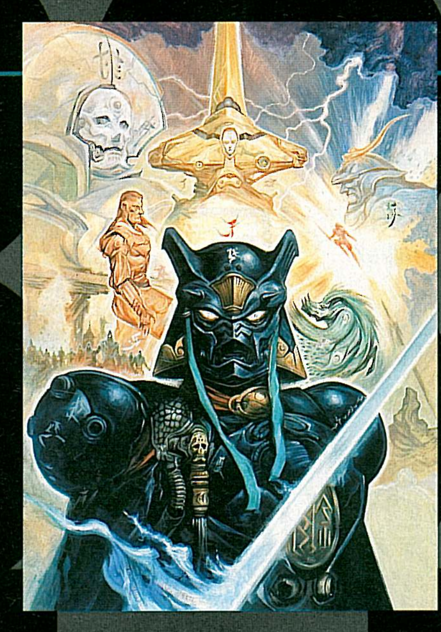

16 **True Lies**
Acclaim • Arcade


17 **Mortal Kombat II**
Acclaim • Lucha


18 **Super Metroid**
Nintendo • Aventura


19 **Super Turrican 2**
Ocean • Acción


20 **El Rey León**
Virgin • Plataformas

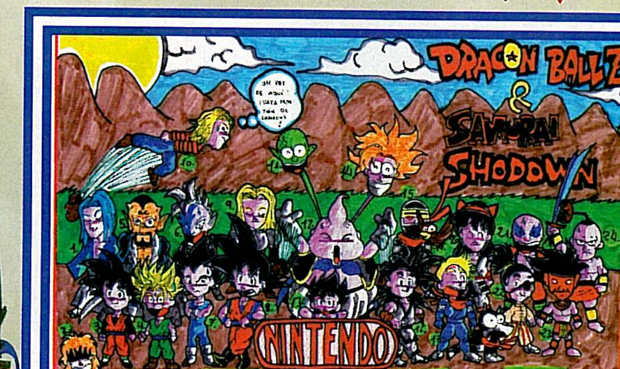
Después de unos cuantos meses de calma, por fin las listas de N.E.S. y Game Boy se desperezan para unirse a la de Super en esto de reflejar la llegada de las últimas novedades. La vena samurai de Hagane, combinada con la gran labor apagafuegos de The Firemen y el buen hacer plataformero de Mr.Tuff se congratulan por la vuelta de Kirby a la portátil que le lanzó al estrellato, o la visita a las listas de Game Boy y ocho bits de nombres tan conocidos como NBA Jam, Pac-man o El Rey León.
Se ve que los motores comienzan a calentarse ante la inminente llegada del veranito reparador que tantas alegrías suele dar a este mundillo. Lo veremos, en breve.

ZONA ZERO

EL MOCHILÓN DE NINTENDO ACCIÓN

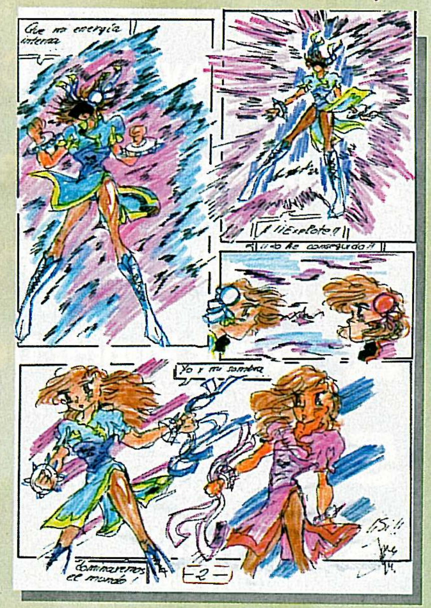
Francisco tiene dos pasiones: 'Dragon Ball Z' y 'Samurai Shodown'; así que, ¿qué mejor que mezclarlas en este cuadro de familia?

Francisco Sánchez Moreno (Elche)

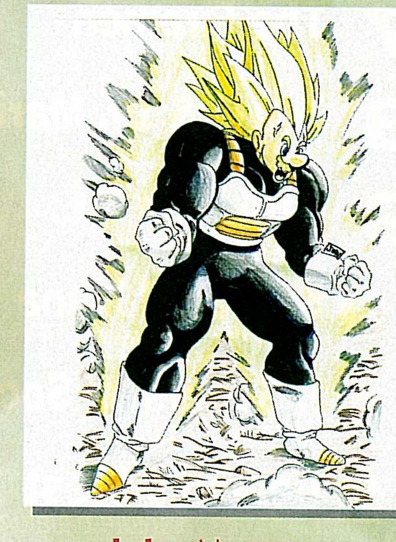




Francisco J. Vicente Alba (Pontevedra)

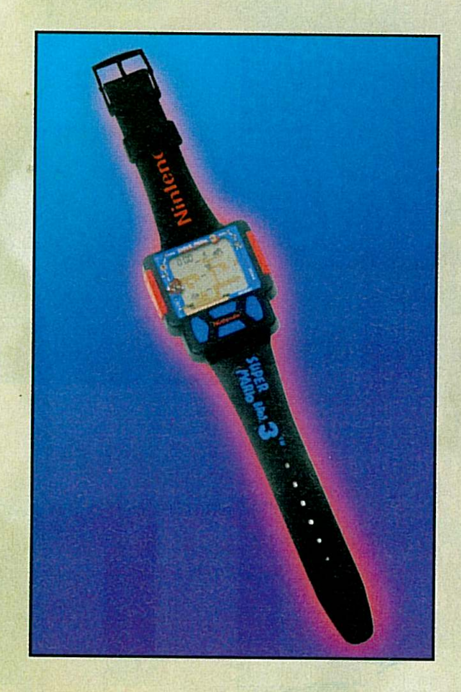


Enrique Dueñas González 7 años (Madrid)





John Moreno Howard (Gerona)



¡Ahhh! ¡¡No hay llavero de Mario!! Vale, colegas, tranquilos. Es verdad, no hay llavero... que estaba ya muy visto. En su lugar vamos a regalaros este súper reloj, también de Mario, con el que disfrutar del fontanero hasta en el Kilimanjaro. Ya sabéis cómo conseguirlo. Se hace un 'dibu', se envía y ... las cartas a:

HOBBY PRESS, S.A.
"NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4 -
28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO.**



Sergio Fernando Farias (Lanzarote)

A veces llegan Cartas ...

Crípticas

Ηολα αμιγοσ δε Νιντενδο Αχχιον:

Με λλαμαν φυγαδορ ψ σοψ ελ φοροφο νυμερο υνο δε πυεστρα ρεπιστα. Με γυστα ηαβλαρ εν χλαπε ψ πορ εσο οσ εσχριβο ασι. Σι ηαψ αλγυιεν ταν λιιστο εν πυεστρα ρεπιστα χομθ παρα τραδυχιρ εστο θυε λο ηαγα.

αδιοσ.

θυγαδορ

Enmascarado (¿¿¿¿¿?????)

¿De 'Estrifaites'?

... cuyo que os mando:
Haora boy a deciros al unos trucos de estrifaites turbo.
Ariba ~~ba~~ abajo L Y,B,.

José M. Ibáñez G. (Granada)

Besuconas

¡Publicadme el dibujo!
Un beso:



Verónica Bordonado Gómez (Valencia)

De cine

Tambien os mando un ejemplo de la literatura infantil de mi colegio :

colegio: aquella casa al lado del cementerio.
curso: cronica de nueve meses.
aprobar: mision imposible.
reunion de profesores: el baile de los vampiros.
exámenes: la hora de la venganza.
excursiones: todos somos seres vivos.
clases de mates: historias para no dormir.
alumno en la pizarra: solo ante el peligro.
clases de gimnasia: corred , corred malditos.
llevar las notas a casa: licencia para matar.
no aprobar: las largas vacaciones del 33.
(Anónimo)

David Posadas (Madrid)

RECORD Manía

TURN & BURN (FINAL MODO "ACE")



Fernando Osuna Fernández (Zaragoza)

He aquí uno de los mejores pilotos de las Fuerzas Aéreas SNES. Enhorabuena Fernando, y a seguir siendo un jugón de altísimos vuelos.

GAUNTLET II



José Antonio Peña Ramos (Jaén)

Con nueve añitos y las mazmorras de 'Gauntlet' ya no tienen secretos para él. La N.E.S. sigue dando que hablar por tierras jienenses. ¡Felicidades José!

MYSTIC QUEST



Jordi Bou Ruiz (Barcelona)

¡Vaya con Jordi! Muchas horas de rol ¿eh? Por cierto, dile a tu padre que se apunte a unas clases de inglés y que no le dé corte salir en las fotos.

en clave Nintendo

¡Especial!

VUESTROS TRUCOS



Todos estos trucos tienen premio

Este mes vamos a 'despachar' más guantes Nintendo Acción de la cuenta.

Porque este mes hemos hecho una buena selección de trucos de los lectores con la que queremos premiar vuestra insistencia a la hora de colaborar con nosotros. A todos estos chavales y chavalas que vienen a continuación, ya les hemos enviado un par de súper guantes. Que ustedes lo aprovechen bien, que no se crean que ya por eso tienen que dejar de enviarnos cosas y que, tú, el que estás mirando, que también puedes enviarnos un truco. Que a ti también te pueden tocar los guantes. ¿La dirección?

Revista Nintendo Acción
Hobby Press S.A.
C/Ciruelos, 4
28700 San Sebastian de los Reyes -Madrid-

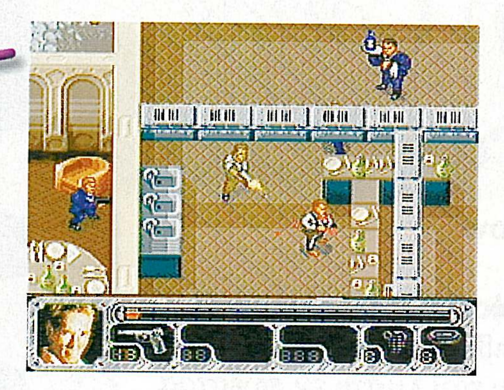
BUBSY 2

SUPER NINTENDO

Ligero como una pluma

Para algunos, el juego que nunca ha llegado a salir (lo decimos por la cantidad de retraso que acumula) ya tiene trucos. ¿Que cómo puede ser? Será con la versión americana, claro. Pero no os preocupéis, que la cosa sale igual. Por cierto, los 'truquillos' llegan desde **Ávila**, *y nos escribe* **Borja Duque Valls**. *El primero* **hace ligerísimo a** *un* **Bubsy** *ya de por sí 'light'. Basta con presionar* **Arriba, Y, Y, Y, Abajo** *en la* **pantalla del título** *y ya veréis cómo corre el 'bichejo'.*

El segundo va de **saltar sin descanso** *y se consigue pulsando* **B, A, B, Y también** *en la* **pantalla de presentación**. *Lo nunca visto, colegas.*





Aprende a dominar el instinto salvaje de 'Arnie'

Misión 1: El Palacio

La misión comienza cuando **Harry** emerge de las heladas aguas de un pequeño lago de **Ginebra** y se introduce en la **fiesta** que está dando un aliado secreto de **Abu Aziz** en su enorme **mansión**. **El objetivo es** llegar hasta **el ordenador central** del palacio y acoplarle un modem para **transmitir datos** de interés a la organización **'Omega'**.

El palacio está plagado de camareros, inocentes visitantes y forzudos guardaespaldas. Sólo estos últimos son peligrosos por lo que **no debes disparar al resto de personajes**. Lo primero que hay que hacer es encontrar el **pase de seguridad** (*security passcard*) que te permita abrir las puertas secretas. Está en el **primer piso**, justo en la sala que hay antes de las escaleras. Luego debes acceder al **segundo piso** y encontrar la sala donde se haya el **ordenador central**, ,lo que no resultará muy complicado.

Una vez allí, tu compañero **Gibson** te comunicará que el invento ha funcionado pero que es hora de poner 'pies en polvorosa'. Un ejército de matones irá siguiendo tus pasos. Lo mejor es que intentes evitarlos y acabes con los estrictamente necesarios. Recuerda que cuanto menos dispares, más desapercibido pasarás.

La tarjeta de seguridad te permitirá abrir esta puerta. Su localización es sencilla: busca en el primer piso.

Misión 2: Las Laderas

Los alrededores del palacio están totalmente cubiertos por la nieve. En esta ocasión, la misión es sencilla: **ESCAPAR**. Debes descender las laderas todo lo deprisa que puedas y llegar hasta la carretera que circunda la mansión, en la que **Gibson** te estará esperando en su furgoneta. No será fácil. Las laderas están 'repletitas' de **enemigos de todo tipo**: peligrosos esquiadores, francotiradores a pie, asesinos en motos de nieve y tremendos cañones antiaéreos.

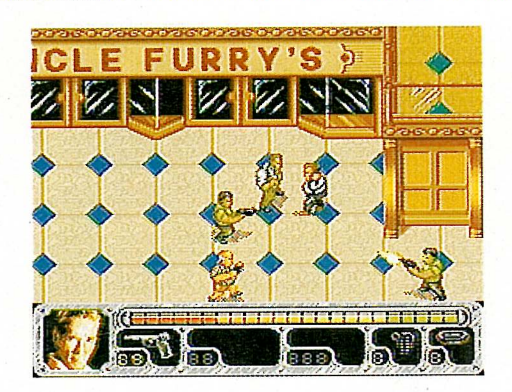
Pocos consejos que darte. Simplemente escoge los **caminos más poblados de árboles** para dificultar el camino a los esquiadores y motos de nieve, y, por último, **rueda sobre tu hombro** a menudo, así bajarás más rápido y evitarás un buen número de disparos.

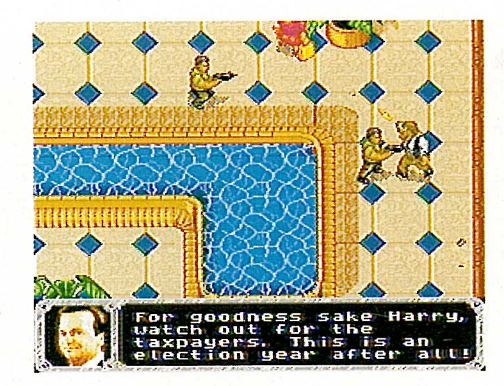
Misión 3: El centro comercial

CÓDIGO: STKHGTB

Últimos rumores apuntaban a que miembros del grupo terrorista habían sido vistos en un centro comercial de las afueras de Washington. **Harry** se dirigió allí con órdenes estrictas de capturarlos sin que ningún civil resultase herido.

Como habrás comprendido, la misión no es otra que **acabar con los terroristas**. El lugar





secreto donde se reúne la cúpula de poder del grupo terrorista es el **servicio de caballeros**, que se encuentra situado en el segundo piso del centro comercial. Ahora bien, la **estructura laberíntica** del escenario provocará más de un esfuerzo a la hora de encontrar los baños.

En el **interior** del W.C., te encontrarás con **un par de terroristas** haciendo sus necesidades, de ahí que tengan las **manos ocupadas** y sea relativamente sencillo acabar con ellos. Te medirás también ante un buen número de **asesinos que no dejarán de aparecer hasta que no destroces las puertas de los retretes**. Y aun así siempre habrá alguno que sea más difícil de eliminar.

Con un poco de suerte la misión habrá finalizado con éxito, pero **Gibson** te dará la mala noticia de que **Abu Aziz ha escapado**.

CÓDIGO: BRMKNRD

Misión 4: El parque

Habíamos dejado a **Abu Aziz** huyendo del centro comercial. **Su destino** fue un **enorme parque** que había cerca de allí. La maleza y un nutrido grupo de fervientes

True Lies

Para su familia, Harry Tasker es un aburrido vendedor que rara vez está en casa. Pero en realidad, él es agente secreto de una organización americana, 'Omega'. Su última misión es acabar con un grupo terrorista, liderado por Abu Aziz, que además ha raptado a su hija.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Por David García

en clave Nintendo

DRAGON BALL 3

SUPER NINTENDO

Modo Turbo y alimentar fuerza y resistencia

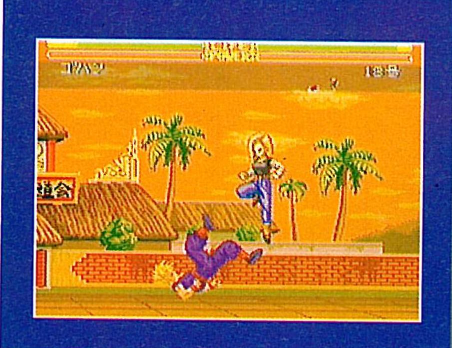
Que no, que nadie se había olvidado del último éxito de **Goku** en **SNES**. Lo que pasa es que estábamos esperando a que algún 'lince' se atreviera a enviar un buen dossier de trucos de uno de los más peculiares juegos de lucha que jamás pasará por consola alguna. El completo 'pack' se lo debemos a **Enrique Santos**, de **Móstoles** (**Madrid**).

Veamos, parece que el juego tiene **dos modos turbo**. Uno se consigue pulsando, durante la presentación, los botones **X, Y, R, L** al mismo tiempo en el **mando 2**. El otro turbo se hace con **X, Y, R, L, A, B** también a la vez y en el mando 2. Para que sepas si te ha salido el truco, verás aparecer la frase **'Ultime Menace'** en pantalla.

Si quieres **aumentar la fuerza de tu luchador**, pulsa estos botones mientras estén en plena conversación:

- **Doblar la fuerza**: Arriba, L, Abajo, Y
- **Aumentar fuerza, resistencia, aura amarilla con rayos**: L, R, Arriba, Abajo, Y, X, izquierda, derecha
- **Triplicar la fuerza**: Izquierda, L, R, Derecha
- **Cuadruplicar la fuerza**: Abajo, X, Arriba, R
- **Para hacer que Trunks regrese del futuro**: Arriba, X, Abajo, B, L, Y, R, A.







No olvides recoger los íconos. Tanto los que reponen energía como las municiones te serán de gran utilidad.

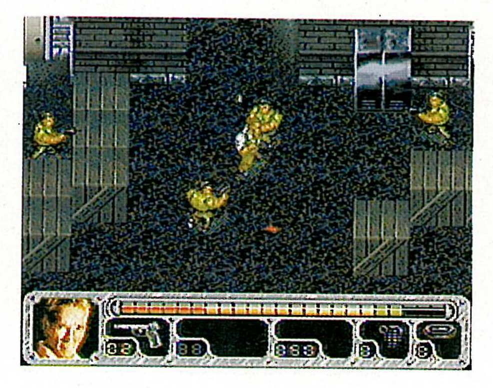
seguidores de la causa complicaban bastante el cumplimiento de los objetivos. La misión es seguir la pista del líder terrorista.

Lo primero que había que hacer era encontrar **la llave** que permitía abrir las puertas de la zona más profunda del parque. Ésta se encuentra en la parte **derecha del laberinto** que forman **los setos**. Es un poco complicado, pero con un poco de esfuerzo encontrarás el camino. Con la llave, podrás abrir una de las las *gate doors*, que están justo **al lado del estanque**. Abre primero la **puerta de la derecha**, allí encontrarás el **fusil de repetición** y otra **llave** con que abrir la **puerta de la izquierda**.

En esa nueva zona, además de muchos enemigos, encontrarás **una nueva llave y una puerta** en la que utilizarla. Dentro, volverás a darte de bruces con **otra llave y** su correspondiente **puerta**.

Cada zona más profunda cuenta con **mayores peligros**: enemigos más abundantes y mejor armados. Pero en esta **última zona**, sólo te medirás a **un terrorista**. Eso sí, de un descomunal tamaño y, por cierto, tremendamente duro de pelar y muy, pero que muy bien armado: lleva nada menos que una **mezcla** entre **UZI y bazoka**. **Usa** el **armamento pesado**, sobre todo las granadas y las minas. Ya verás que poco te dura el colega.





El metro está inundado de ratas terroristas. Pero tú a lo tuyo, a localizar esa palanca para desviar el tren.

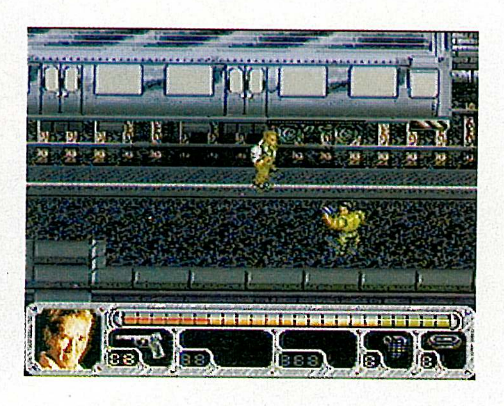
Misión 5: El metro

CÓDIGO: CXGJMQC

Los últimos informes llegados a **'Omega'** indicaban que el posible centro de **actividades** del **grupo terrorista** se hayaba en algún punto de los pasadizos del **metro**. ¡Qué mejor lugar para esconder una rata! La misión en esta ocasión es **desviar uno de los trenes para poder acceder a su guarida secreta**. Pero antes tendrás que **encontrar la palanca** con la que efectuar el **cambio de vías**.

Lo primero que verás al empezar es la caja donde colocar dicha palanca. Está en las **profundidades de los subterráneos**. Para esquivar a los trenes, tendrás que meterte en los **huecos** que hay en la **pared,** de lo contrario podrás ser atropellado. Una vez que encuentres la palanca, deberás hacer todo el camino de vuelta y utilizarla.

A continuación tendrás que **buscar su centro de operaciones**: una sala con cuatro ordenadores que se encuentra un poco **a la derecha del lugar en el que conectaste la palanca**. Nada mejor que las **granadas para destrozarlos**. Si aún queda por allí algún terrorista con vida, tendrás que eliminarlo. Sólo así finaliza con éxito esta parte de la misión.



TE PRESENTAMOS LO ÚLTIMO EN RELOJES

Reloj despertador



P.V.P. 3.400





P.V.P. 4.600

Reloj de pulsera (pila incluída)

P.V.P. 2.800

Reloj de pared

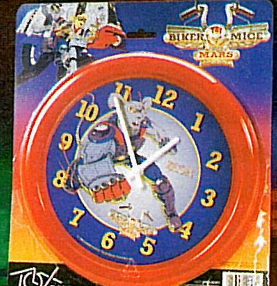
Reloj despertador





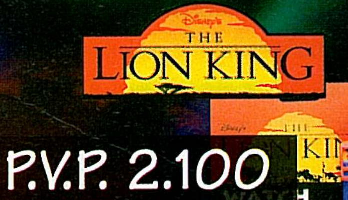
P.V.P. 3.400





Reloj de pared

P.V.P. 2.800



P.V.P. 2.100



Reloj de pulsera Baby Simba (pila incluída)



P.V.P. 5.900

Reloj despertador. Baby Simba se ilumina según se apaga la luz. Funciona con pilas o enchufe a la red.



P.V.P. 2.800

Reloj de pared





P.V.P. 5.900

Reloj despertador parlante

Al conectarse el despertador se oye: "Helmets on! It´s time to Rock & Ride!"

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid. (Por favor, rellena este cupón con mayúsculas,).

NT

Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo:

- ❑ Reloj Despertador Power Rangers.......P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Power Rangers.......P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Moto Ratón.......P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Analógico Moto Ratón.......P.V.P. 4.500 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Parlante Moto Ratón.......P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Baby Simba con luz.......P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Digital Baby Simba.......P.V.P. 2.100 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Lion King.......P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Lion King.......P.V.P. 2.800 PTAS

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO: ____________ + 250 pesetas de gastos de envío y manipulado = ____________

NOMBRE.......APELLIDOS.......

DOMICILIO.......LOCALIDAD.......PROVINCIA.......

CODIGO POSTAL (IMPRESCINDIBLE).......TELÉFONO.......

Forma de Pago:

- ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº ____________
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito VISA nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Fecha de caducidad de la tarjeta.......

Titular de la tarjeta (si es distinto).......

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:

en clave Nintendo

MICHAEL JORDAN

SUPER NINTENDO

Un password de lujo

Un **truco jienense**, andaluz, vamos. El autor se llama **Pedro Roldán Simón** y viene a decir más o menos que si introduces este password: **MJCBHWLBRNZ**, en la pantalla correspondiente, , no sólo contarás con **42 vidas**, sino que además **acumularás más puntos de energía por vida y encontrarás todo el mapeado abierto, limpio, claro**. Así, 'pillín', podrás llegar a la fase final del juego sin ningún problema.





WOLVERINE

SUPER NINTENDO

Todos los códigos

Este truco llega desde **Alpicat (Lleida)** y lo envía **Juan José Rodríguez Fontanet**. Son **todos los passwords** de **'Wolverine', uno de los juegos más**

1- Hombre de hielo, Tormenta, Pícara, Tormenta.
2- Pícara, Cíclope, Tormenta, Hombre de hielo.
3- Profesor X, H. hierro, Pícara, Pícara.
4- Mercenario, Mercenario, H.hierro, Tormenta.
5- H. hielo, Cíclope, Pícara, Hombre de hierro.
6- Hombre de hierro, Profesor X, Pícara, Hombre de hielo.
7- Profesor X, Tormenta, Hombre de hielo, Pícara.

¡Nos acercamos al final!

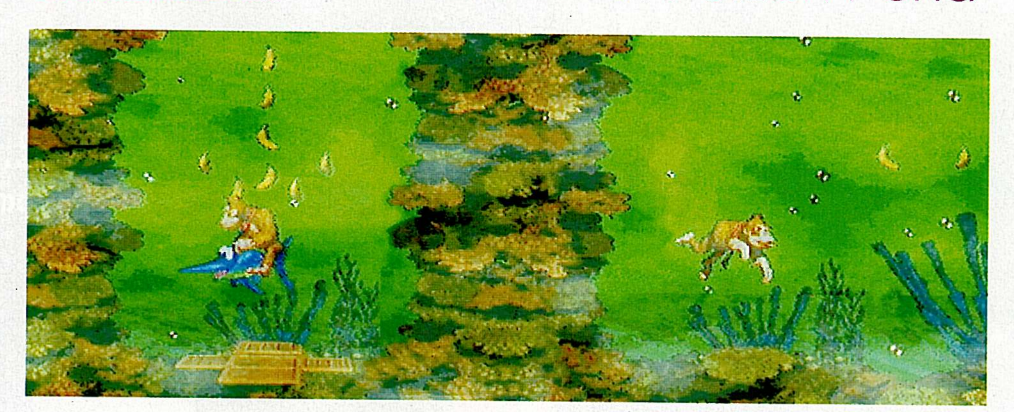
Por Javier Abad

En este capítulo de nuestra guía DKC, Donkey y Diddy llegan por fin a la sexta fase del juego. El enfrentamiento final con King K. Rool está cada vez más cerca.



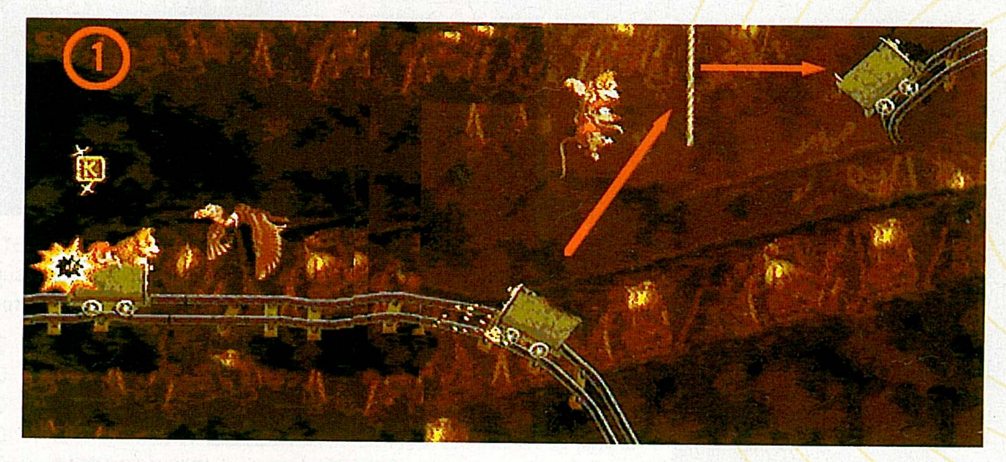
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

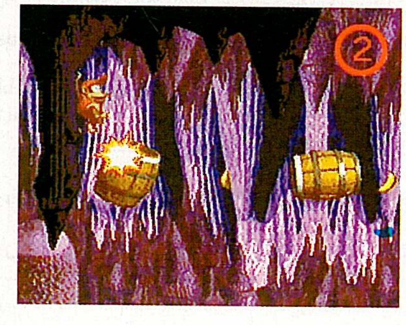
Nivel 4: Poison Pond



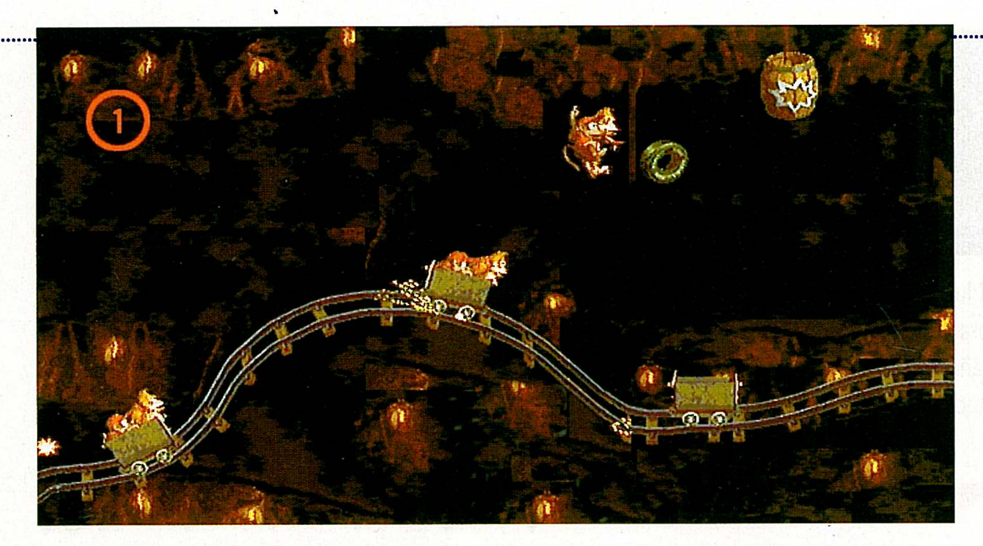
Ya sabéis que en los **niveles submarinos no** hay **habitaciones ocultas**, pero un 'consejillo' para encontrar a **Enguarde** nunca viene mal. Simplemente dirigíos a la **izquierda** al comenzar el nivel, **atravesad la pared** y allí os espera el simpático pez espada para prestaros ayuda.

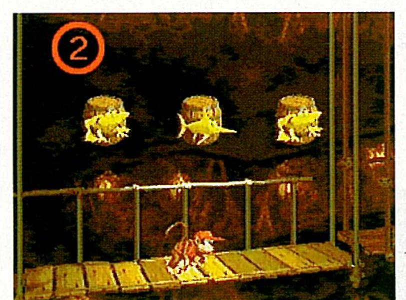
Nivel 5: Minecart Madness





Saltarse la primera habitación es relativamente fácil si no se está atento. Casi todos habréis **trepado** por la **cuerda** que hay justo después de coger la **K (1)** y saltado a la **vagoneta** de la **derecha**, ¿verdad? Habréis visto que entráis en una vía llena de plátanos, pero lo que quizá no sabéis es que, **saltando** justo en el intervalo en el que no hay ninguna banana, entráis en una habitación **llena de barriles (2)**, un ítem de **Rambi** e incluso alguna que **otra vida**.



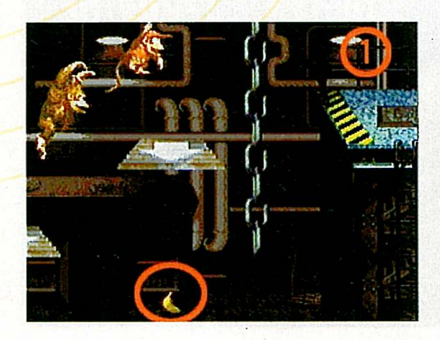


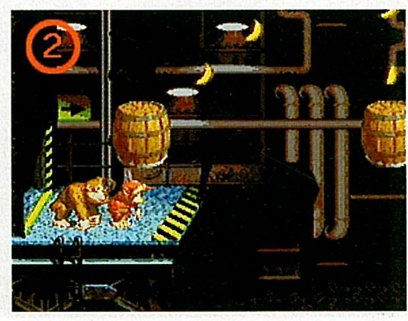
¿Todo marcha bien hasta ahora? ¿Sí?, pues a continuar con nuestra labor. **La siguiente habitación** llega **después** de que aparezca la letra **N**. **La vagoneta** llega en ese punto a **una colina** desde la que hay que **saltar** a la **derecha** sobre un **neumático** y después sobre un **barril (1)**. Una vez dentro, podéis optar a **un ítem** de las fases de **bonus (2)**.



Llegamos al **final del nivel y** a la **última *secret room***. Seguid el camino que os indicamos con las flechas (no os quejaréis ¿eh?) **(1)** y llegaréis a ella **(2)**. ¡**Cuidado**!, que **con la cuesta abajo** vuestra vagoneta coge mucha velocidad, así que afinad esos reflejos.

Nivel 6: Blackout Basement





Este **intermitente** nivel **tarda** en ofreceros su primera habitación. Cuando lleguéis a esas plataformas con una **flecha pintada** que se caen al pisarlas, dejaos caer en la que tiene **un plátano debajo (1)**. Atentos a que sea en la que tiene **una sola banana**, porque, poco antes, hay otra plataforma similar con todo un racimo bajo ella. Si lo hacéis correctamente, habréis llegado a una **habitación con barriles que os impulsan** y, para variar, algunos problemas con la **bombilla**.

en clave Nintendo

8- Merodeador, Hombre de hierro, Tormenta, Pícara.
9- Hombre de hierro, Merodeador, Cíclope, Tormenta.
10- Tormenta, Hombre de hierro, Mercenario, Profesor X.
11- Merodeador, Profesor X, Cíclope, Hombre de hierro.

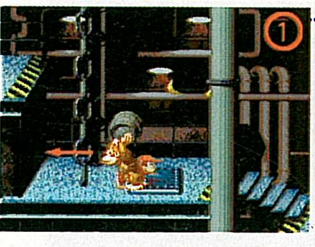
WARIO BLAST
GAME BOY

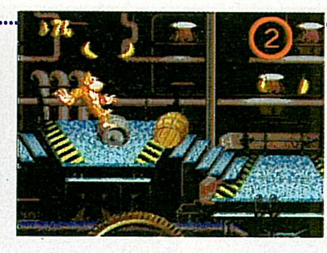
Mil y un códigos

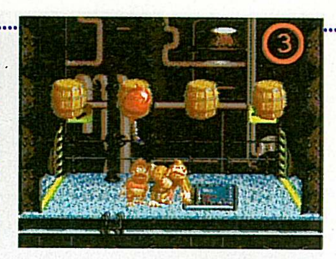
Carlos López Palacios, de **Burgos**. Él es el responsable de todos los 'numerajos' que leeréis a continuación. Aunque, bueno, para ser sinceros, 'numerajos' no es la palabra, más bien utilísimos passwords para llevar a **Wario** a las nubes. Y a **Bomberman**... no decimos dónde. AH! Incluye jefes. Y es que este Carlos no ha querido dejar nada al azar. Eso sí, ya veis que empezamos en niveles avanzados, ¿vale?

MUNDO 5:	9091 0105 4092 6271
MUNDO 6:	4163 0160 7689 8164
MUNDO7:	4881 2007 5296 0117
MUNDO 8:	4185 6318 0930 8513







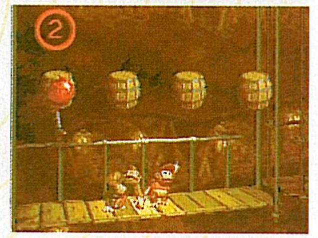


Mucho cuidado ahora; que la cosa tiene tela y requiere mucha maña. Al salir de la anterior habitación, sale un **barril blindado del suelo**. **Cogedlo, bajad, tiradlo contra la pared de la izquierda (1) y subíos** en él **(2)**. Os va a hacer un servicio importantísimo: llevaros **directamente** y, tras matar a unos cuantos enemigos, a la **siguiente habitación (3)**.

FASE 6: Chimp Caverns

Nivel 1: Tanked Up Trouble

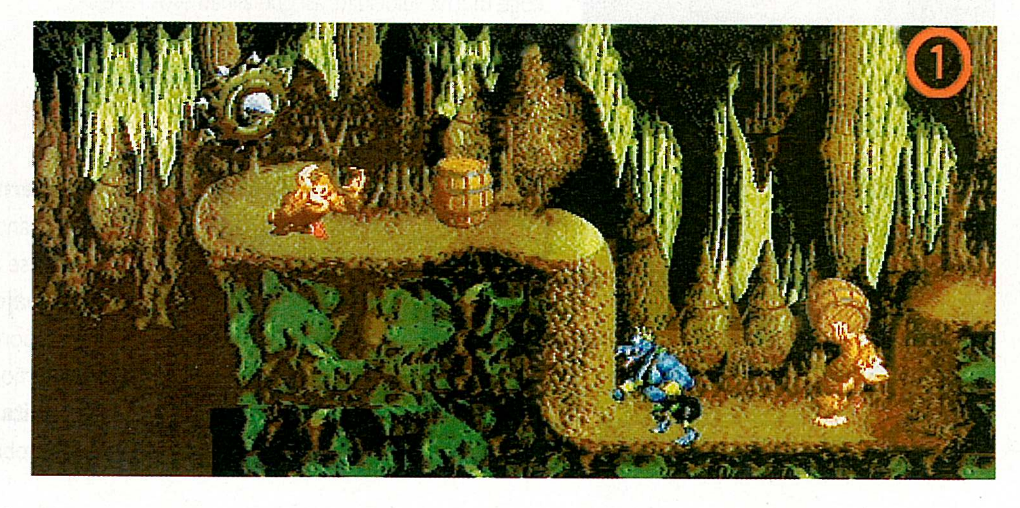




A la **única habitación** de este nivel, se entra de forma muy simple, pero descubrir por dónde tiene su miga. Nada más montaros en la plataforma móvil, dejaos **caer** cuando vaya a **comenzar la primera subida (1)**. Entráis en una habitación donde podéis ganar **una vida (2)** si adivináis el barril en el que se para **el globo rojo**.

Nivel 2: Manic Mincers

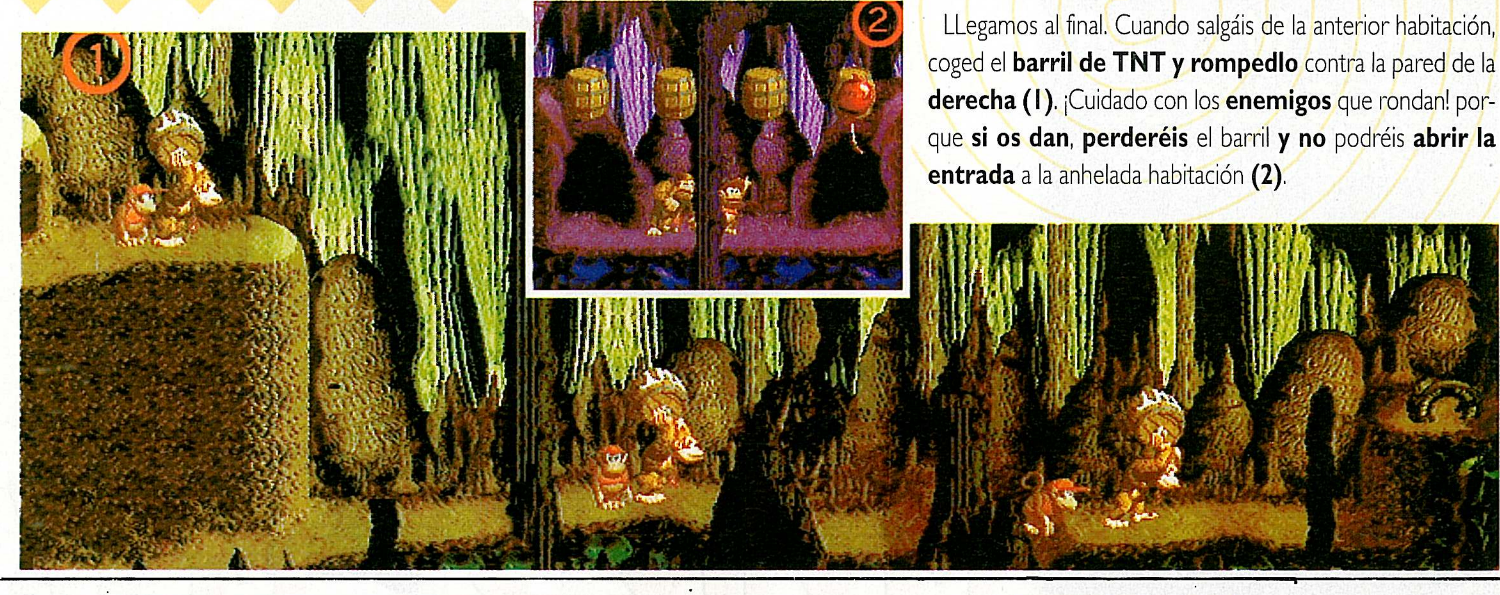
El jugo de este nivel no llega hasta después del barril que lo salva. Llegados a ese punto **(1)**, **romped el barril** contra la pared que os indicamos, teniendo **cuidado con el enemigo** que está al acecho. Después, a **pisar cocodrilos** para que **os den plátanos y** hasta **una vida (2)**.



¡Venga ya, no nos digáis que no habíais **descubierto esta habitación**! ¡Pero si **la puerta está abierta**! Pues eso, **entrad** como 'mono por su casa' **y recoger la letra G**.







LLegamos al final. Cuando salgáis de la anterior habitación, coged el **barril de TNT y rompedlo** contra la pared de la **derecha (1)**. ¡Cuidado con los **enemigos** que rondan! porque **si os dan**, **perderéis** el barril **y no** podréis **abrir la entrada** a la anhelada habitación **(2)**.

en clave Nintendo

Y por si no tenéis suficiente, ahí van Nuestros Trucos

X-MEN MUTANT APOCALYPSE

SUPER NINTENDO

Aquí tenéis un buen número de passwords para hacer más feliz la vida, si cabe, a **la Patrulla X.**

- **Hivebrood´s Deserted Camp**: Xavier, Magneto, Gambit, Cyclops, Apocalypse, Gambit, Magneto, Magneto.
- **Genoshan Prison**: Gambit, Beast, Magneto, Cyclops, Cyclops, Gambit, Magneto, Apocalypse.
- **Apocalypse´s Base**: Beast, Gambit, Beast, Wolverine, Magneto, Beast, Cyclops, Wolverine.
- **Danger Room** (Omega Red): Psylocke, Wolverine, Wolverine, Gambit, Wolverine, Beast, Psylocke, Cyclops.
- **Danger Room** (Juggernaut): Gambit, Beast, Cyclops, Cyclops, Wolverine, Cyclops, Psylocke, Beast.
- **Avalon**: Beast, Gambit, Gambit, Wolverine, Magneto, Magneto, Xavier, Gambit.



PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

SUPER NINTENDO

Continuaciones ilimitadas

En el primer nivel, pierde todas las vidas. Cuando aparezca la pantalla de continuaciones, presiona **B tres veces**. El contador cambiará de tres a 9 y la cuenta atrás se detendrá, lo que poco menos viene a decir que tienes **continuaciones infinitas**.

Ya está. Misión cumplida

Uff...ha costado, pero Max lo ha conseguido. La verdad es que nunca hemos dudado que alcanzaría el último piso, aunque después de cuatro meses... ya le vale.

Por Javier Castellote

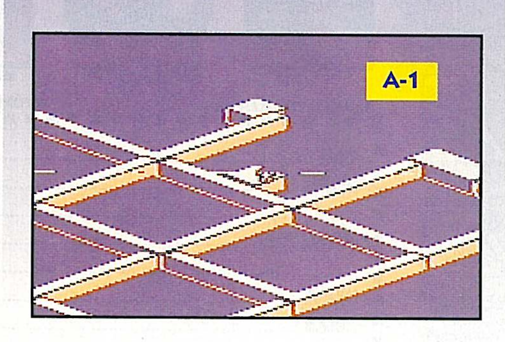
GAME BOY

Monster Max

Piso 8 Piso 8 Piso 8

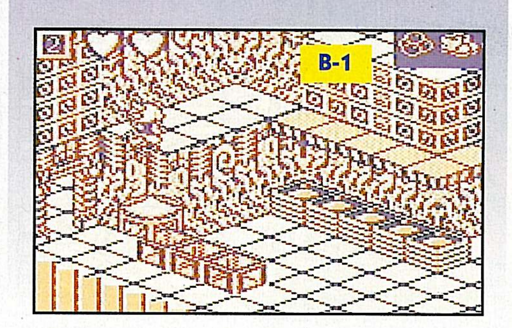
PUERTA A: Retomamos las aventuras tridimensionales de nuestro rockero favorito con **una de las puertas más 'sencillitas'** del juego. Basta simplemente con **correr a toda prisa con los rayos**, dirigiéndote siempre **hacia la derecha** puesto que la salida está algo escondida, justo donde muestra la pantalla **A-1**.

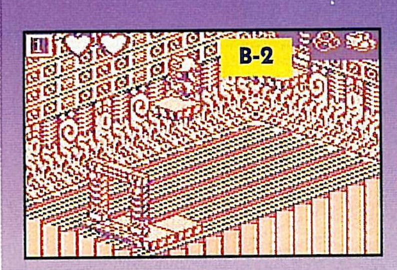
Para llegar a ella, **rompe** con las bombas **todas las paredes de bloques**. Una vez allí, **coloca otra bomba** y habrás capturado a **la mascota** de la puerta A.


A-1

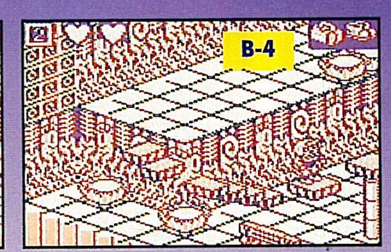
PUERTA B: La cosa parece que comienza algo difícil con la habitación **B-1**, pero no es para tanto porque basta con **arrastrar la cama elástica hacia la izquierda y saltar sobre ella** para alcanzar la plataforma superior. Cuando estés allí, sitúate sobre la tercera baldosa amarilla y te transportará aún más arriba.

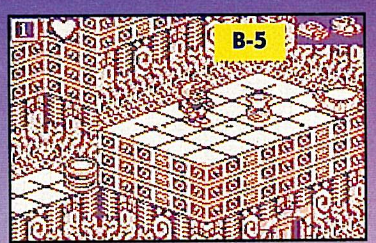
La siguiente habitación es **B-2** donde deberás ser muy rápido y preciso a la hora de saltar ya que **las baldosas se elevan y luego estallan**, así que mucho cuidado. En la habitación


B-1









posterior, dirígete hacia la **izquierda y salta sobre el bloque blanco de la esquina** para capturar **las estrellas** que hay arriba.

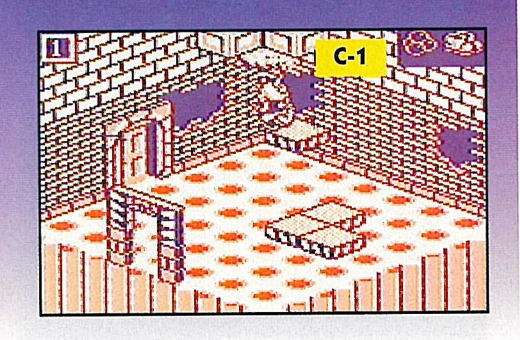
Un par de puertas más adelante está **B-3**. El truco para pasarla reside en colocar **una bomba sobre los bloques**, puesto que bajo uno de ellos aparecerá la baldosa salvadora que nos elevará hasta la cama elástica. Al llegar a la sala de las palancas, sitúa la primera hacia atrás y **súbete a la baldosa**. Verás como sales fácilmente de la habitación y además capturando **un corazón**.

En **B-4** toma la caja que hay en la plataforma de arriba y luego sitúate sobre **el último de los escalones** por los que has subido. Con eso el problema ya estará resuelto. Y por fin la habitación final, **B-5**. Sube por los bloques blancos y **recoge el muelle**, luego baja y rompe el bloque que hay a la derecha de la puerta. Bajo él aparecerá **una baldosa que te subirá hasta la plataforma de entrada** y desde allí, con la ayuda del **muelle**, capturarás **la ánfora final**.

PUERTA C: Para **evitar ser arrastrado** por el campo magnético que ejercen las piedras que hay en todas las habitaciones, lo que debéis hacer es **conseguir rápidamente el huevo que está en la segunda sala**.

Tened en cuenta que más adelante tendrás que **cambiarlo por las bombas** ya que éstas son muy eficaces y sobre todo contundentes, algo que, por otra parte, ya deberéis conocer más que sobradamente a estas alturas del juego.

Llegar a la habitación final **C-1** resultará bastante **sencillo**. Cuando estés allí, coloca una bomba para destruir la piedra magnética y **encarámate a una baldosa**. Ella te acercará a las piedras de arriba. Al estar cerca, salta y **rompe uno de los bloques con la cabeza**. No te preocupes por más. Eso resultará más que **suficiente para concluir** esta puerta.



Piso 9 Piso 9 Piso 9

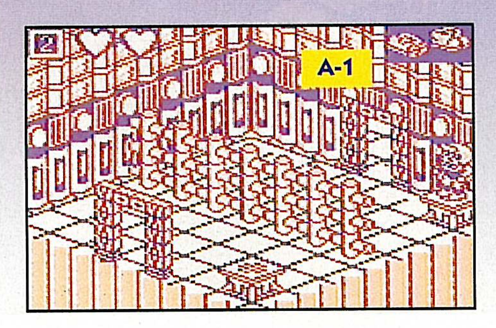
PUERTA A: Para **atravesar la muralla de madera** que aparece en **A-1**, bastará con **subirse a la plataforma que hay a la derecha junto a la puerta**. Más tarde al llegar a una sala que cuenta con dos puertas, deberás tomar la de la **derecha**.

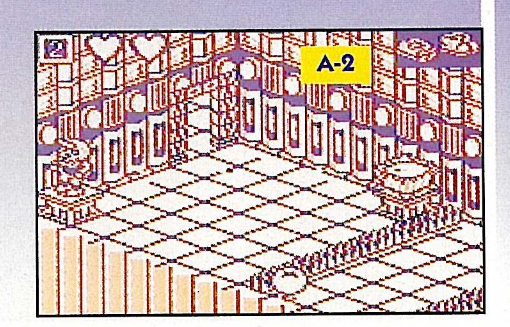
Dos puertas más adelante, os espera ansiosamente **A-2**, donde tendrás que hacer algo muy simple: **romper con la cabeza el bloque que mantiene a la maceta** en el aire para que ésta pueda caer.

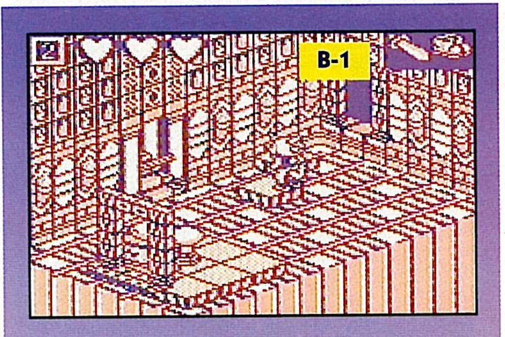
Luego **súbete a la plataforma** que hay al lado de la puerta y esta sala estará completamente superada. A otra cosa.

El siguiente paso será **capturar las bombas y cambiarlas por la cartera**.

Para lograrlo tendrás que **eludir el disparo del cañón**, pero eso no resultará nada difícil. Con **las bombas**, que **ya no tendrás que abandonar**, te irás abriendo paso hasta la última habitación. Allí, **a base de bombazos se abrirá la compuerta final**.







PUERTA B: En la habitación con tres puertas, la de **la izquierda** conduce hacia **lingotes de oro y dos estrellas** y la de **la derecha** te lleva hasta **más lingotes y un pato que debes recoger**. La **tercera** da a una **nueva sala con dos puertas**. Por la **derecha**, encontrarás el camino correcto y además conseguirás una espada, un corazón y llegarás hasta **B-1**. Allí hay que **colocar el robot** sobre el segundo bloque de la plataforma, y así se desplazará hacia donde tú estás. Cuando esté lo su-

en clave Nintendo

Otra cosa. Si quieres **elegir el nivel en el que comenzar a jugar**, pulsa **X, Select, A, Select, Y, A, X, Select**. Enseguida verás el nombre del nivel en la **parte inferior de la pantalla**. Para avanzar o retroceder, presiona L ó R. Fácil.

Por último, y por si no lo teníais aún anotado (¿será posible?), he aquí la **forma más sencilla de jugar con la versión clásica de 'Pitfall', la del Atari 2600**. En cuanto tengáis delante la pantalla de **presentación, presionad Select, A, A, A, A, A, A Select y Start**.

SEAQUEST DSV

SUPER NINTENDO

Códigos de práctica

Nuestra 'portada' de hace un par de meses era un juego la mar de complicado (nunca mejor dicho). Muy televisivo, pero la 'leche' de **difícil**.

Por si acaso aún no os habéis sobrepuesto del susto que os disteis al jugarlo, y como más de uno seguro que todavía no ha podido deleitarse con los secretos de esta aventura submarina, ahí van los **passwords del modo práctica**.

Os permitirán **entrenar en cada misión con la módica cantidad de 99 minibatiscafos**.

Eso sí, también tiene sus 'problemillas', pero bueno, no todo iba a ser perfecto y, además, así tiene más emoción que es de lo que se trata.

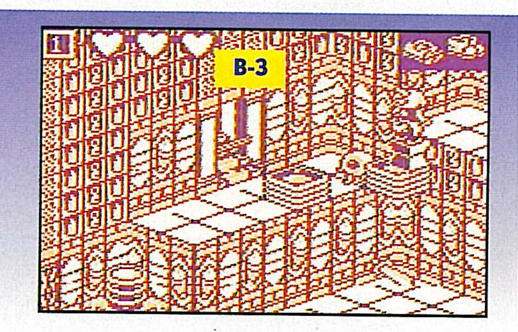


Y LOS CÓDIGOS SON:

PLVTONM
R3SCV3(Símbolo)
FIXTNKR
R34CTOR
S3CVRTY
D4R(Símbolo)WIN
TOXIC4V
PRISORN
DRVGL4B
B4TLSHP
SHI3LD(Símbolo)

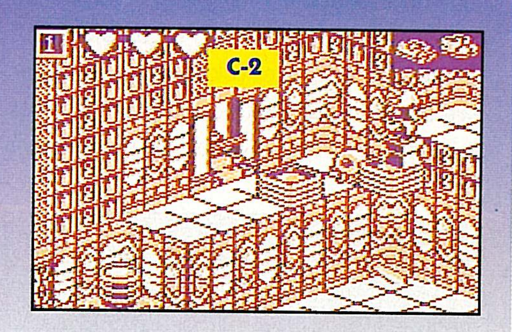
ficientemente cerca, bajas al robot y te subes tú.

Ya está cerca la puerta previa al final. En ella tienes que **cargarte** con la espada a los **dos 'monstruitos'**. Luego utiliza el **muelle** sobre el bloque para subir a la plataforma superior y salir a **B-3**. Sube al bloque transportador justo cuando el **fantasma** pase sobre el otro situado abajo. Aparecerás arriba junto al frasco final.

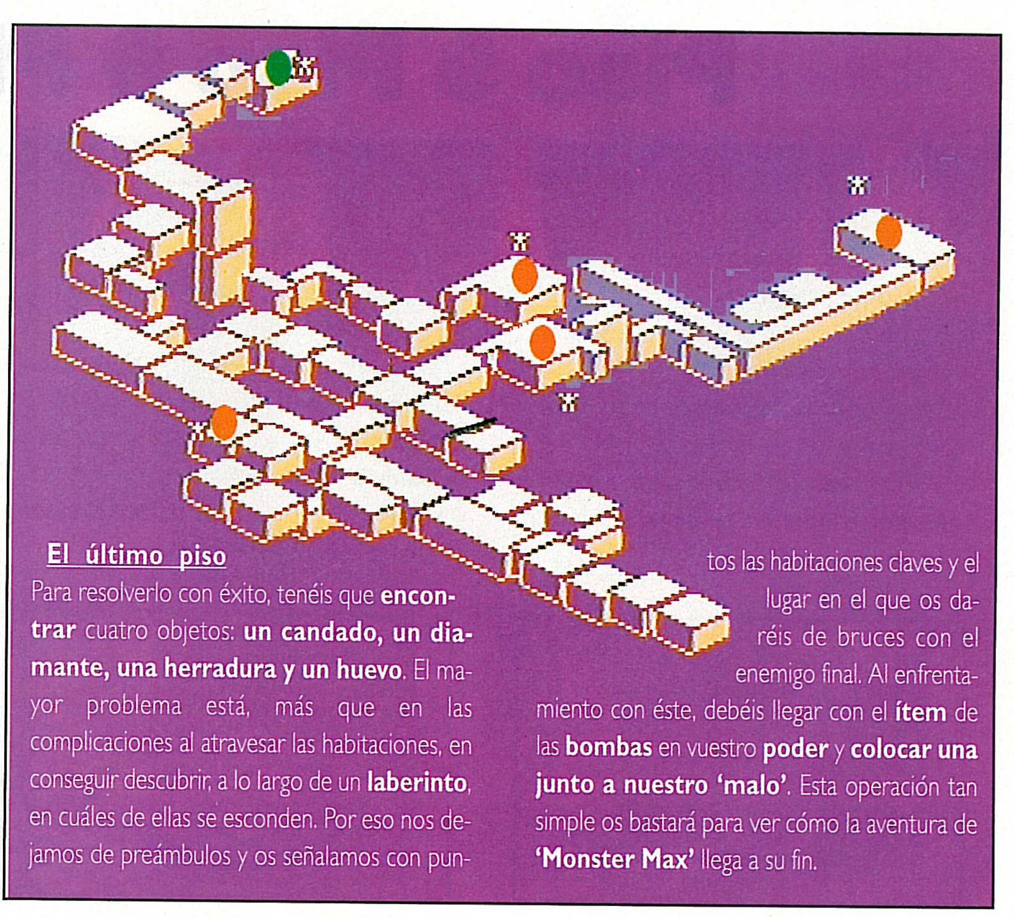


PUERTA C: Nada más empezar, encontrarás un **mapa de la fase y una estrella**. Primera habitación con tres puertas y un nuevo dilema. Entra primero por la puerta de **la izquierda** y **coge la espada**. Vuelve y ahora entra por **la de la derecha** hasta hacerte con **el pato**. Regresa de nuevo hasta el final de la puerta izquierda y toma **el huevo**.

Éste será el momento de meterte por la **puerta central** y continuar recto hasta **C-2**, donde os espera **la caseta final** que tendréis **que destruir**. Para lograrlo, la bomba tendrá que explotar sobre la caja. Cuando esto haya ocurrido, coloca el **bloque sobre la caja** y **salta sobre la caseta**, como en la imagen.



Piso 10 Piso 10



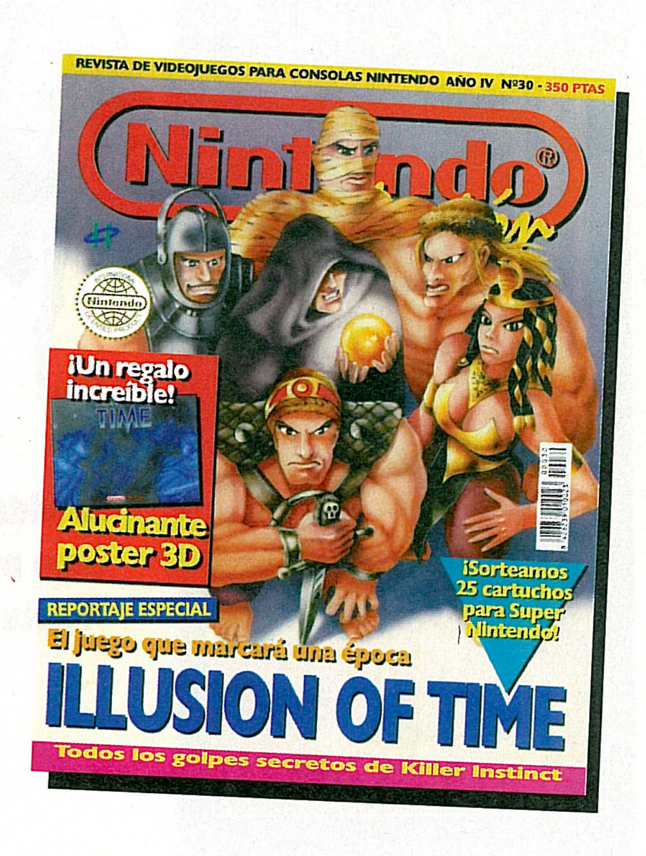
El último piso

Para resolverlo con éxito, tenéis que **encontrar** cuatro objetos: **un candado, un diamante, una herradura y un huevo**. El mayor problema está, más que en las complicaciones al atravesar las habitaciones, en conseguir descubrir, a lo largo de un **laberinto**, en cuáles de ellas se esconden. Por eso nos dejamos de preámbulos y os señalamos con puntos las habitaciones claves y el lugar en el que os daréis de bruces con el enemigo final. Al enfrentamiento con éste, debéis llegar con el **ítem** de las **bombas** en vuestro **poder** y **colocar una junto a nuestro 'malo'**. Esta operación tan simple os bastará para ver cómo la aventura de **'Monster Max'** llega a su fin.

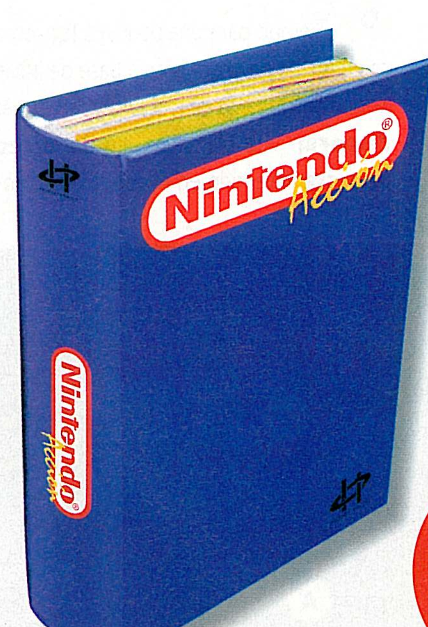
PARA TENERLO TODO,

completa tu colección de NINTENDO ACCIÓN

¿Qué todavía no tienes el último número?, ¿y dices que en el quiosco ya no lo venden? Tranquilo, hombre. Que para la gente como tú, que quiere estar informada siempre al 100%, tenemos un servicio de números atrasados que es la bomba. Llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** (de 9,00 h. a 14,30 h., y de 16,00 h. a 18,30 h.) y te enviaremos por correo los ejemplares que te falten. Ah! Y si no tienes teléfono, rellena el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíalo por correo (no necesita sello).



BIEN ORDENADO.



Si ya tienes unos cuantos números y la acción te desborda ... pide ahora tus tapas para tener siempre a mano toda la información. Además, el sistema de perchas te permitirá encuadernar todos tus ejemplares de manera súper sencilla y cómoda.

No dejes que la **ACCIÓN** te desborde.





en clave Nintendo

SHAQ-FU
SUPER NINTENDO

Código sangriento
¿Cómo?, ¿que ya lo habéis probado y no funciona? Una de dos, o habéis leído mal el truco, o no actuáis con la ***suficiente rapidez****. Veréis, es algo así. En la* ***pantalla de presentación*** *pulsad a toda velocidad Y, X, B, A, L, R. La pantalla se pondrá de* ***color rojo*** *y... hombre, no será 'Mortal Kombat', pero también molará lo suyo.*



SUPER RETURN OF THE JEDI
SUPER NINTENDO

Usa la fuerza, colega
Tenemos preparada una buena lista de códigos útiles y simpáticos para ***este genial juego de JVC****. Así que, sin más preámbulos, vamos por ellos.*

- *Para deleitaros con una buena* ***rotación del logo en pantalla****, presionad* ***Y,Y,Y,Y*** *en la pantalla de presentación.*
- *Para ver los* ***créditos del juego****, nada como hacer* ***A, B, A, B, A, B, A, B*** *también en la pantalla del menú inicial.*
- ***Una 'cosilla' interesante****. En los niveles de scroll horizontal (no en los tridimensionales), haced* ***Abajo, X, Y, A, B****.*
- *Y para llegar a las* ***siete continuaciones****:* ***A, B, A, Y, A, X*** *en la pantalla de presentación. Nada más de momento. Bueno sí, que disfrutéis los códigos y, un reto, ¿a ver quién es capaz de enviar nuevos trucos sobre este juego? ¡A lo mejor ya hemos dado todos los que hay!*



Mapas exclusivos y trucos de lujo para la gran guía EAJ.

La vida va a ser más fácil para la lombriz Jim a partir de este mes. Asistís al nacimiento de una guía que visitará hasta el último rincón de las principales fases de EAJ.

Por Javier Abad

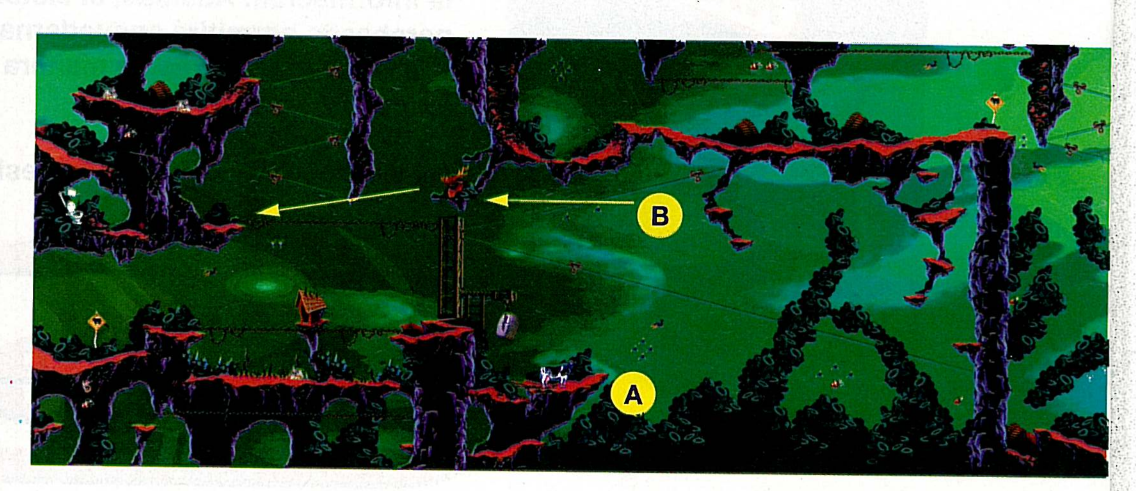
New Junk City

A Hay una **vida extra** allá abajo, esperando al 'chavalote' habilidoso que consiga dejar de rebotar en los molestos neumáticos y desplazarse hacia la izquierda en este punto. Quizá tengáis que usar el **vuelo de helicóptero** para conseguirlo, pero merece la pena.

B Ir al W.C. nunca había sido tan provechoso. Seguid el camino de las flechas, **usando el látigo** para engancharos en los cuernos del alce, y llegaréis al water del extremo **izquierdo** del mapa. Introducios en él y ¡el jefe!

C Un consejo simple, pero que os puede reportar una potencia de fuego descomunal. ¿Sabéis que aquí el **techo** está lleno de **ganchos**? Colgaos de ellos con el látigo por dos veces e id hacia la izquierda para coger el ítem.

D Tiempo para una pequeña lección de física en forma de propulsión a base de balas. Para poder desplazaros por este gancho, tenéis que **disparar** vuestra arma **en la dirección opuesta** al sentido en el que queráis moveros.



What the Heck?

A **No** tengáis **prisa en subir** cuando lleguéis aquí. Hacednos caso y desplazaros a la derecha para recoger unos cuantos ítems que se sienten pero que muy solos. Eso sí, **cuidado con el fuego** que sale intermitentemente.

B Sólo una observación. A partir de aquí, unas **llamaradas recorrerán el suelo** a toda velocidad, así que atentos a ese botón de salto para evitarlas cuando las veáis venir.

C1 **C2** En esta fase os encontráis con varias **gemas** que os elevan si subís encima suyo y corréis en sentido **contrario** al de su giro. A ésta se llega por la cuerda de encima y os lleva a **C2**, donde os esperan varios ítems.

D Primer encuentro con el sistema de puertas que suben al darle a la rueda y con el molesto **abogado** detrás. Golpead el maletín con el látigo y disparadle después sin compasión.

E **Una nueva gema** que os lleva esta vez hasta **un jefe** en forma de **muñeco de nieve**. Para eliminarle, alcanzadle antes de que él lo haga y, tras unos pocos toques, nos os preocupéis pues **dejará de incordiaros**.

F Desempolvad vuestro **látigo** y usadlo para desplazaros por los **ganchos del techo**, partiendo desde el extremo izquierdo del mapa. Es la única forma de llegar a los ítems que pueblan esta zona, incluido el de la **vida extra**.

Jefe Usad de nuevo el látigo para ir a la izquierda y estaréis desnudos ante **Evil the Cat**. Dejad que sus propios disparos rompan la plataforma y, una vez 'vestiditos', adelantaos a sus apariciones, disparadle y esquivad las llamas.

E1 **E2** La parte baja del mapa está 'llenita' de ítems. Para llegar allí, hay que balancearse a la izquierda, enganchando el látigo en la **cabeza de alce** que hay en **E1**. Si no lo conseguís a la primera, podéis retroceder desde el punto **E2**.

Jefe 1 Os presentamos a **Tireman**, un **cubo de basura** que dispara yunques y deja caer objetos del techo. Usad el látigo para golpearle a distancia, evitad sus ataques y **saltad por encima** suyo cuando se os acerque.

Jefe 2 **Chuck** es el **enemigo final** de la fase. El truco está en llevar las cajas hasta el muelle de la derecha para que le golpeen. Cuando **'vomite' peces**, colocaos debajo suyo y permaneced atentos a sus desplazamientos.



en clave Nintendo

MICROMACHINES
SUPER NINTENDO

6 vidas 6
Para conseguir hasta 6 vidas 'por el morro' en el juego que más 'morro' le echa, los **Micromachines** *para la* **Super**, *haz lo siguiente. Finaliza tercero en la carrera de* **'yates'**. *Entonces presiona arriba, SELECT y B simultáneamente. La pantalla se pondrá de color* **azul**.
En ese momento, debes presionar START y encontrarás las bonificaciones esperadas. Por cierto, que **hay un buen montón de vidas extras repartidas por todo el mapeado en los distintos circuitos**. *Aquí no termina nuestra información. Eso sí, si queréis saber más tendréis que esperar hasta el mes que viene.*

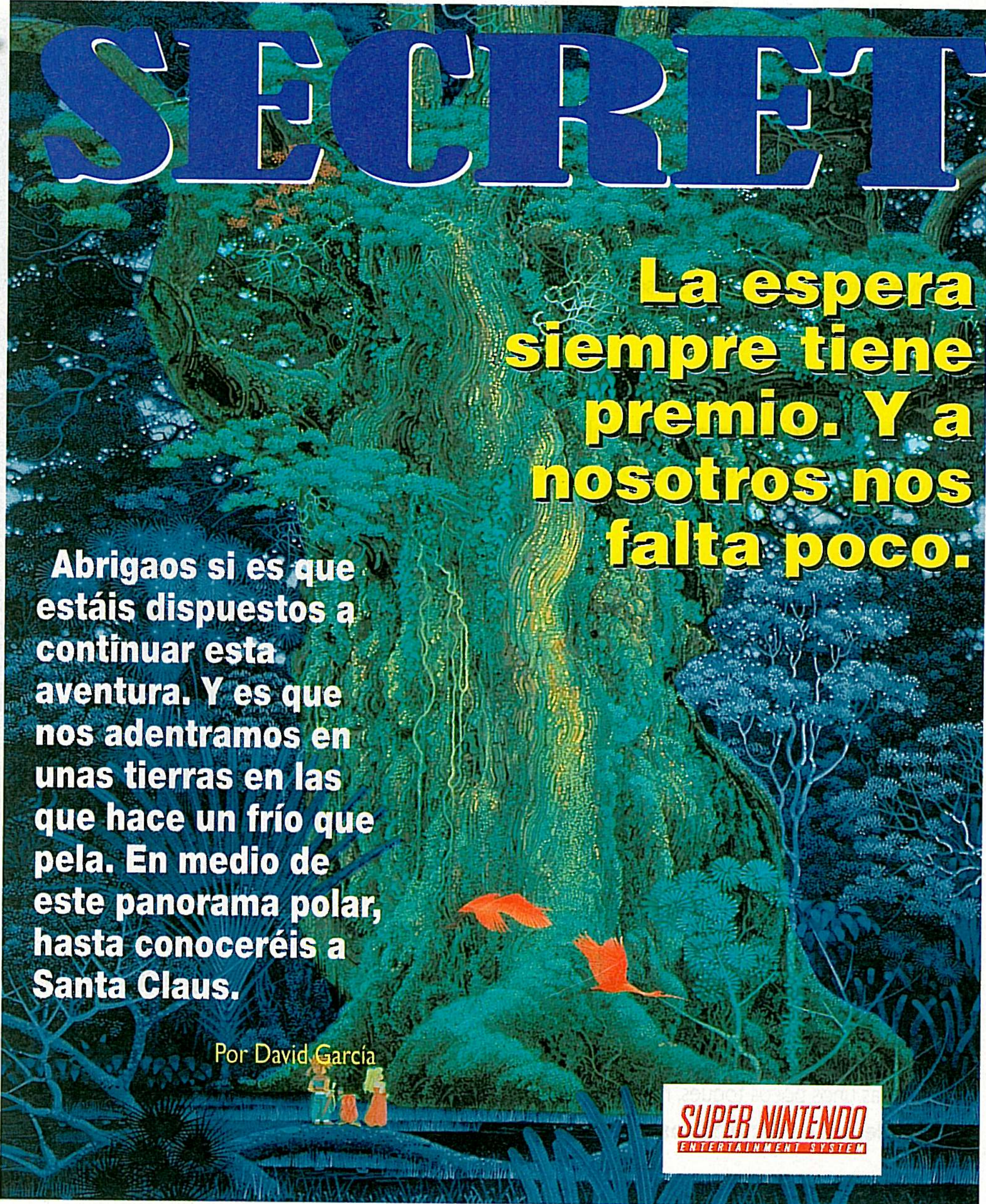
BEAUTY & THE BEAST
SUPER NINTENDO

Nivel tras nivel
Pausa el juego y presiona **Izquierda, Y, L, Abajo. Si el juego se despausa por sí mismo**, *entonces* **el truco habrá funcionado**.
Tan sólo tienes que presionar **L y Select** *cuando quieras avanzar de nivel.*

BLACKHAWK
SUPER NINTENDO

Algunos Passwords
Vamos a proponeros unos cuantos passwords para que uno de los **juegos más difíciles concebidos por Interplay** *no se os atragante más de la cuenta. Así que, para los que tengáis el juego, ahí va la colección de códigos.*

FBWC
WJTC
RRYB
XJSN
TJIF
BMHS
HCKD
J6BZ
K3CH



La espera siempre tiene premio. Y a nosotros nos falta poco.

Abrigaos si es que estáis dispuestos a continuar esta aventura. Y es que nos adentramos en unas tierras en las que hace un frío que pela. En medio de este panorama polar, hasta conoceréis a Santa Claus.

Por David García

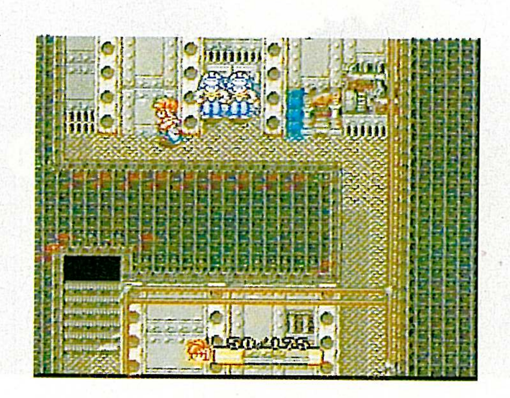
DÍA 23: UN OASIS EN EL DESIERTO

Después de la batalla con **Geshtar**, llegamos a algún lugar en el desierto, pero esta vez estaba habitado. Tras conversar con uno de los pobladores, descubrí que, hacia el norte, había un **pequeño pueblo** donde poder recobrar fuerzas. Se trataba de una bonita ciudad provista de una agradable **posada y** una no menos práctica **tienda de compra venta**.

Pero aun con todos estos privilegios, los ciudadanos eran muy infelices debido a la escasez de agua. Todo parecía indicar que la solución estaba en el ***Fire Palace***, pero es que el señor del palacio, **Salamando**, también había desaparecido. Antes de seguir investigando, acudí a **Watts**, que últimamente aparecía en el lugar más inesperado, y **forjé algunas de mis armas**.

DÍA 24: TODO VILLAGE

De las conversaciones con los habitantes del poblado, saqué en claro que por allí cerca existía un lugar llamado ***Ice Country***, donde podía hallar algunas **pistas útiles**. Como no conocía el lugar exacto, decidí volver a utilizar el **cañón viajero** y pedirle a su propietario que fijase el



of Mana



rumbo para llegar al **País del hielo**.

El cañón nos llevó hasta ***Todo Village***, un lugar helado con una posada, una tienda y un buen número de casas. Precisamente en el interior de una de estos hogares, me encontré con mi inseparable **herrero**, que por aquellos días me seguía como si de mi sombra se tratase.

Recorrí el lugar hasta que encontré a un **cervatillo parlante**. A mí la verdad es que ya nada me llamaba la atención a esas alturas, así que me puse a charlar con él, pero lo único que saqué en claro es que se llamaba **Rudolph** y que su maestro había desaparecido. Por fortuna, en el interior de su casa, encontré la **Spear's Orb**.

Continuando el recorrido, llegué hasta un nuevo centro de viaje. Es decir, hasta **otro cañón**, pero algo me decía que aún no era hora de irse.

DÍA 25: EL BOSQUE HELADO

Pocos metros más allá, tuvo lugar otro de mis famosos enfrentamientos. El rival debía de ser el **hermano gemelo de Tropicallo**, aquella planta carnívora a la que derroté en ***Gaia's Navel***. Y al igual que en la batalla anterior, la horrible planta lanzaba calabazas y estaba acompañada de su inseparable raíz. Dentro de mis posibilidades, el **hechizo más efectivo** era el **Earth Slide** y cuando éste se agotó, no me quedó más remedio que usar cualquiera de mis armas. Fue una victoria épica, que aún se recuerda. La recompensa fue el **Bow's Orb**.

La derrota de **Tropicallo II** propició que se abriese un sendero por el norte que nos condujo a un paraíso cálido dentro de aquel país helado. Allí nos encontramos con un curioso individuo que nos dejó a cargo de una **vieja estufa**.

Cuando estábamos frente a ella, una agradable melodía comenzó a sonar y decidimos abrirla. De su interior, apareció **Salamando**, el dios del Fuego, quien, como recompensa por haberle liberado, nos ofreció sus poderes. Es como la lámpara mágica de Aladino, pero con una estufa.

DÍA 26: EL INTERIOR DEL PALACIO

Los nuevos poderes de Salamando eran increíbles. Mi amiga y el gnomo estaban realmente contentos de poder utilizarlos. El **bosque** helado estaba 'plagadito' de **enemigos**: lobos del hielo, extrañas criaturas y un montón más. En un claro del bosque, nos encontramos con **Neko**, el tendero oficial del reino. Lo cierto es que sus precios eran caros, pero era la única oportunidad de comprar algo en muchos kilómetros a la redonda.

Al este de allí, encontramos otro claro que nos condujo hasta la entrada del ***Ice Palace***.

La entrada central al palacio **se abría** mediante un **pequeño mecanismo** que había en el suelo, pero según nos alejábamos del resorte, la puerta se volvía a cerrar. Viendo que era **imposible acceder por allí** al interior, utilizamos el pasillo que había a nuestra derecha. Continuamos **apretando resortes**, que en esta ocasión sí funcionaban, y seguimos avanzando hasta que llegamos a una puerta que resultó ser **una trampa**.

De pronto, el suelo se abrió y caímos en una **habitación** en la que había no uno, ni dos, sino **tres Tompoles 'igualitos' a los del *Water Palace***. La técnica fue la misma, pero el esfuerzo fue el triple.

Tras eliminar a los 'monstruitos', pude seguir avanzando por aquella puerta que decía antes. Para **saltar el vacío**, hice uso de mi **látigo**, como si fuera **Indiana Jones** (no sé por qué conozco yo este nombre si este personaje todavía no ha nacido. Bueno, digamos que es una licencia literaria). Después de recorrer un pequeño camino, llegué hasta un nuevo 'monstruito' conocido en todo el mundo como **Frost Cigas**. El 'tipejo' era **experto en lanzar hechizos** del tipo **Ice Saber** y **Acid Storm**. Lo mejor fue utilizar los conjuros de **Salamando**, mientras éstos durasen, y luego hice lo que pude. Y no me fue mal. Una vez más, salí victorioso de un nuevo combate y con el **Boomerang's Orb** en mi bosillo.

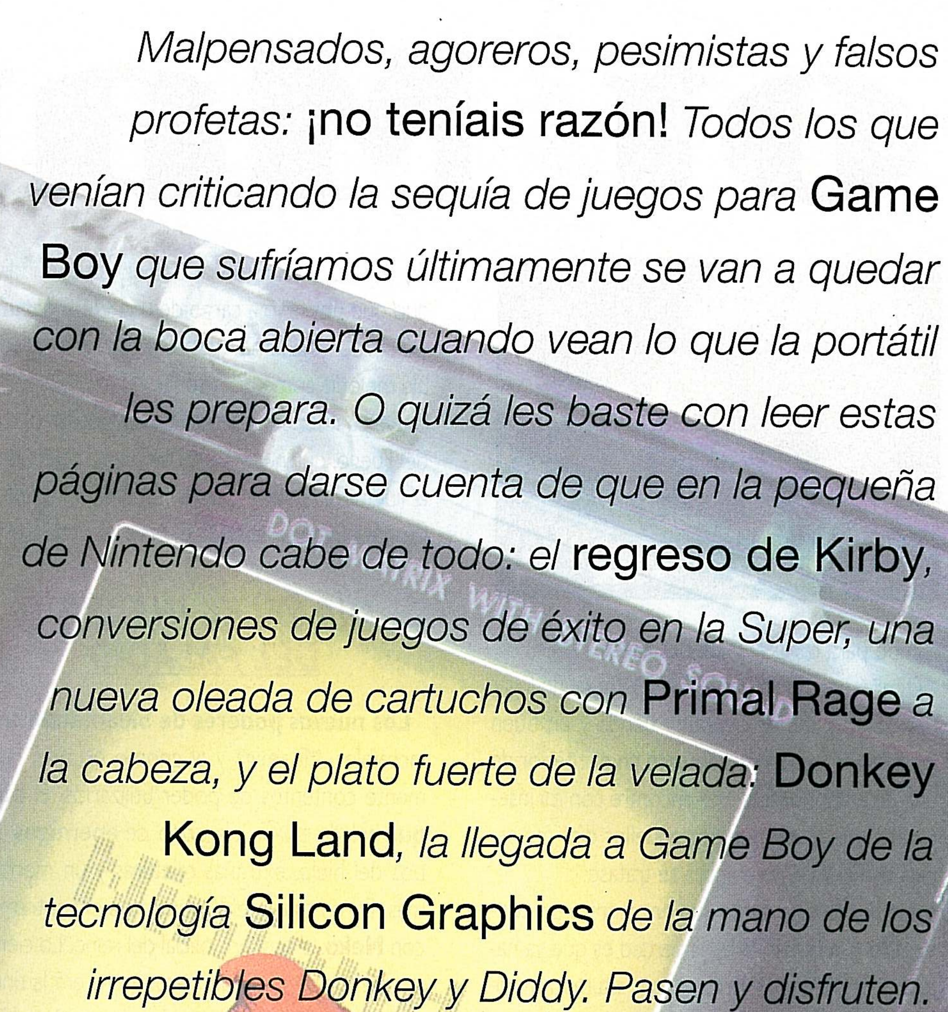
Repentinamente apareció **Santa Claus**, que nos contó que se había **transformado en Fire Cigas** porque los niños no creían en él, pero que, por fortuna, ya todo había pasado.

DÍA 27: DEL HIELO AL FUEGO

Después del incidente en el ***Ice Country***, seguimos el consejo de **Santa** y **regresamos** al desierto de ***Kakkara***, utilizando el mismo método de transporte con el que llegamos hasta allí. Desde la pequeña aldea, salimos al verdadero desierto, de allí fuimos hacia el oeste y posteriormente hacia el norte. Fue así como dimos con la entrada del ***Fire Palace***.

El **interior** del palacete era increíblemente **cálido**. Encontramos algún que otro **Crystal Orb**. Fue suficiente un mero análisis para saber su exacta composición y, así, el hechizo más efectivo. De esta manera, conseguimos llegar hasta el mismo santuario del **Palacio de Fuego**. Allí encontramos al temible **Minotauro**. Ante sus pitones, lo mejor era mantener las distancias, tal y como hicimos, y soltar tantos ataques mágicos como fuera posible.

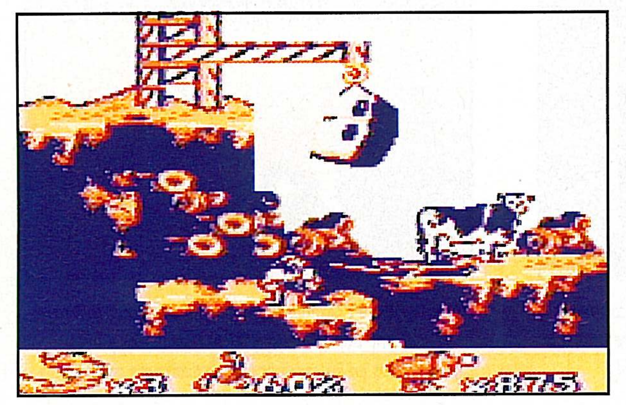




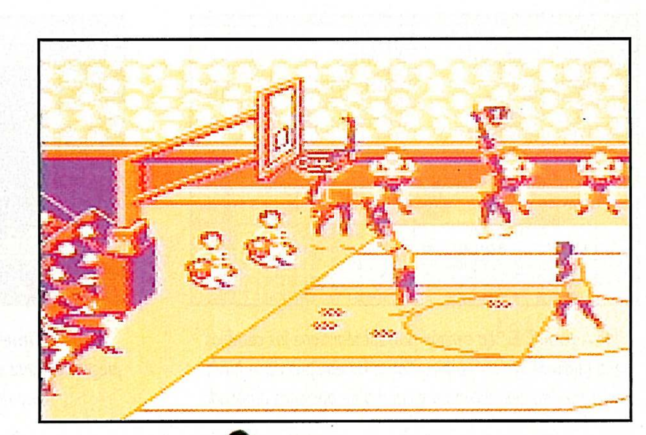
Malpensados, agoreros, pesimistas y falsos profetas: **¡no teníais razón!** *Todos los que venían criticando la sequía de juegos para* **Game Boy** *que sufríamos últimamente se van a quedar con la boca abierta cuando vean lo que la portátil les prepara. O quizá les baste con leer estas páginas para darse cuenta de que en la pequeña de Nintendo cabe de todo: el* **regreso de Kirby**, *conversiones de juegos de éxito en la Super, una nueva oleada de cartuchos con* **Primal Rage** *a la cabeza, y el plato fuerte de la velada:* **Donkey Kong Land**, *la llegada a Game Boy de la tecnología* **Silicon Graphics** *de la mano de los irrepetibles Donkey y Diddy. Pasen y disfruten.*



Los juegos que nos vienen en Game Boy



Versiones de éxito. *'Earthworm Jim' y 'NBA Jam T.E.' se acercan a la portátil después de probar el sabor del éxito en los 16 bits. El primero presentará unos gráficos y un desarrollo similares a la versión de Super, mientras que el segundo está ya disponible con todas las mejoras que fueron introducidas en su hermano mayor.*

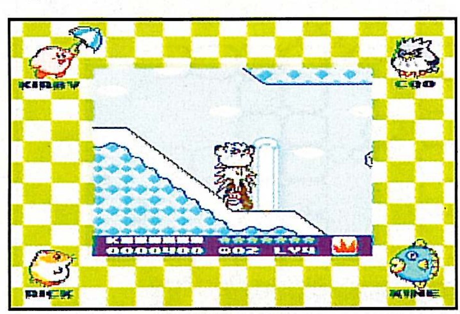


Los años transcurridos desde que el **Game Boy** hizo su aparición nos permiten tener ya la perspectiva necesaria como para echar la vista atrás, otear el camino recorrido y, ¿por qué no?, contar con la base suficiente como para lanzar una mirada al futuro más inmediato.

Desde que la portátil comenzó su andadura, los usuarios de la pequeña de **Nintendo** han conocido juegos tan buenos como esos dos **'Super Mario Land'** o la correspondiente versión de **'Zelda'**, que nos vienen a la memoria casi sin pensarlo y siendo conscientes de que nos dejamos muchos otros en el tintero.

Con el paso del tiempo, llegó el salto preciso **para cambiar la cuatricromía** de la consola gracias a un **adaptador** que, al tiempo que permitía ver los juegos de **GB** a través de una **Super Nintendo**, abría la posibilidad de retocar sus colores originales. Era el **Super Game Boy**, que, en tan sólo unos pocos meses de vida, ha presenciado ya la aparición de joyas pensadas expresamente para él, de la talla de, por ejemplo, **'Wario Land'**.

Ahora, cuando son muchos los poseedores de una **Game Boy** que nos hacen llegar hasta nuestra redacción su inquietud acerca del futuro de su consola, ha llegado el momento de hacer una pausa tranquilizadora y decirles que leyendo estas páginas comprenderán que **su máquina sigue a pleno rendimiento**.



Los amigos de Kirby. *El buho Coo es uno de los tres animales que acompañan a Kirby. Sus nuevos movimientos ayudan a dotar de mayor jugabilidad a la aventura.*

Comenzando por el presente más inmediato, nos encontramos nada menos que con **la salida** inminente **de tres títulos** que a nadie resultarán desconocidos: **'Kirby's Dream Land 2'** y **'Pac-in-Time'**, que llegan vía **Nintendo**, y la versión que **Acclaim** ha hecho para la portátil de **'NBA Jam T.E.'**. Sin lugar a dudas, la vuelta de **Kirby** a la consola que le vio nacer es el evento más importante de los tres.

La vuelta de Kirby a la portátil es sin duda uno de los lanzamientos más fuertes de este mes. Supone el regreso a la consola que le vio nacer del personaje que todavía mantiene el récord de cartuchos de Game Boy vendidos en nuestro país.

Un viejo amigo

La mascota de Hal Laboratory ostenta todavía el **récord de ventas de un cartucho de GB en España**, merced a la primera parte de sus aventuras. Esta vez, **Kirby** nos llega programado para **Super Game Boy** y en compañía de tres simpáticos animales, **Rick, Kine y Coo**, que le ayudan en su avance para dotar de más profundidad al juego.

En él se repite ese esquema que tanto gusta a la **Gran N**: varios niveles plataformeros por fase, grabación de partidas a base de porcentajes, presencia de habitaciones ocultas y especial cuidado en el acabado de unos gráficos de una gran nitidez y frescura.

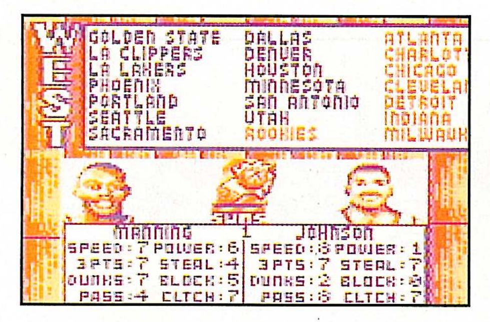
Y ya que hemos empezado con **Nintendo**, sigamos con ella y con **'Pac-in-Time'**, el título con el que el popularísimo **comecocos de Namco** presenta en la portátil un juego que, en su día, probó fortuna en **SNES**. Un argumento en el que **Pac-Man** es **convertido en Pac-Boy** por una bruja sirve de piedra de toque para disponer un programa con **siete fases hermanadas por passwords** en las que las **plataformas se**

Kirby's Dream Land 2

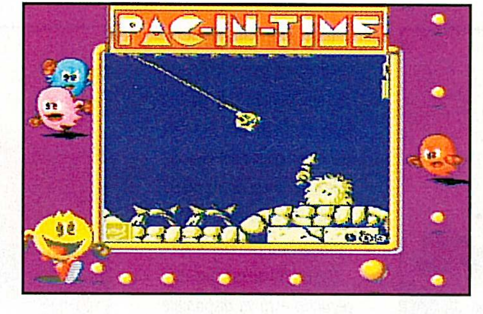


Kirby retorna a la consola que le vio nacer con un juego muy similar en esencia y acabado gráfico a la primera parte, pero que se ve mejorado, sobre todo, por la participación de tres nuevos personajes que amplían notablemente la gama de movimientos, y profundizan en la enorme jugabilidad que poseía aquélla.
La posibilidad de grabación de tres partidas distintas, el marco y el colorido que aporta el Super Game Boy son la guinda para un cartucho digno de la fama que precede a su protagonista.
Si os gustó la primera entrega, ésta no os defraudará.

TOTAL : 91



'NBA Jam T.E.' *La versión portátil mantiene los cambios que pudimos ver en 16 bits. Todos los equipos de la NBA, tres jugadores por escuadra y cuadro de opciones ampliado.*



'Pac-in-Time'. *El popular comecocos de Namco trae un juego en el que el componente estratégico está presente a la hora de encontrar la salida de cada nivel.*



'Primal Rage'. *Los dinosaurios de Time Warner llegarán a la Game Boy con unos gráficos muy nítidos y unos movimientos en los combates fantásticamente conseguidos.*

combinan con cierto toque de **estrategia**.

Siguiendo una sucesión de niveles muy cortos, debemos ayudar al protagonista a encontrar la salida, en lucha constante contra un reloj en imparable **cuenta atrás** y un **manejo bastante impreciso** que se ve compensado por la posibilidad de efectuar distintos ataques si se dispone del objeto oportuno. Con todo, quizá la aventura de **Pac-Man** se vea eclipsada por la fama tanto del mencionado **Kirby** como de **'NBA Jam Tournament Edition'**, la última de las novedades que os queremos acercar y que, como ya sabréis, se trata de **la adaptación** del juego homónimo llevada a cabo por **Acclaim y Torus Games**. A diferencia de los dos anteriores, este cartucho **se olvida del super adaptador** para incorporar en su memoria todos los cambios que mostraba su hermano mayor en 16 bits.

Como contrapartida, se mantiene el **incómodo manejo** al que lleva la obligación de presionar el botón Start para activar el turbo y la **confusa definición gráfica**, si bien los sprites de los jugadores parecen mejorados con respecto a la primera entrega.

Pero el futuro a corto plazo no pasa sólo por estos tres títulos. Todavía tenemos más cosas que contaros en relación con otros juegos que se encuentran ya en la rampa de lanzamiento, listos para hacer su aparición.

Los últimos booms, a la portátil

Y se trata además de una lista de nombres ilustres que han sonado mucho en los últimos meses al ser presentados como el último grito tanto en consolas mayores como en máquinas recreativas. Seguid leyendo y veréis.

El mencionado **'NBA Jam T.E.'** parece haber marcado el camino para que las últimas tendencias se inclinen por la conversión de títulos que copan los primeros lugares de las listas de novedades en otros formatos, así que no os debe extrañar que el próximo juego del que os hablemos sea la obra cumbre, por el momento, del premiado **David Perry** y su equipo de **Shiny Entertainment**:, **'Earthworm Jim'**. Prestad atención además, porque, después de haberlo probado, podemos destacar sus **excelentes animaciones**, dada la capacidad del formato, y la que va a ser **la mejor banda sonora escuchada** en mucho tiempo **en la portátil**. Por

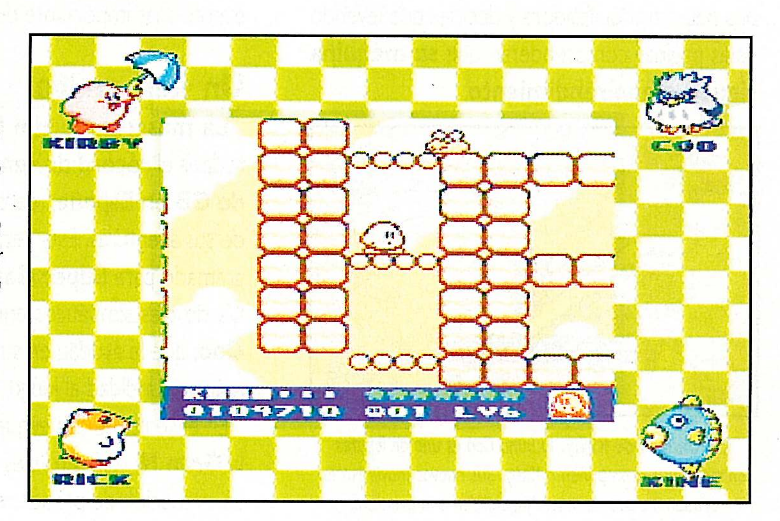
Game Boy se prepara para recibir las versiones de juegos que han sido éxitos recientes en los 16 bits. 'NBA Jam T.E.' y 'Earthworm Jim' son la mejor prueba de que los programadores siguen cuidando la portátil.

NBA Jam T.E.



Acclaim repite en el juego de Game Boy los mismos aciertos y defectos de la versión para 16 bits. Las mejoras son el número de equipos (27, más el conjunto de Super Stars), la posibilidad de hacer cambios, y la ampliación de las opciones a nuestra disposición (Juice-Mode, Hot Spots e Iconos). A la hora de jugar, ambas entregas son muy parecidas, y eso implica unas limitaciones propias de la consola que se traducen en unos sprites confusos a veces y un manejo algo incómodo por el uso del botón Start a cada activación del turbo.

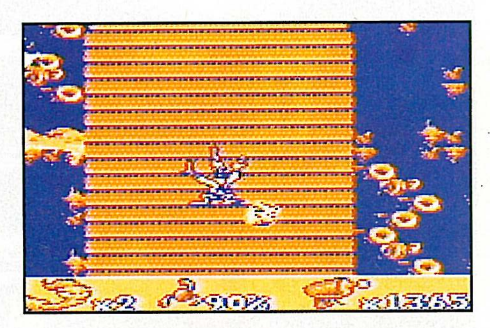
TOTAL : 82



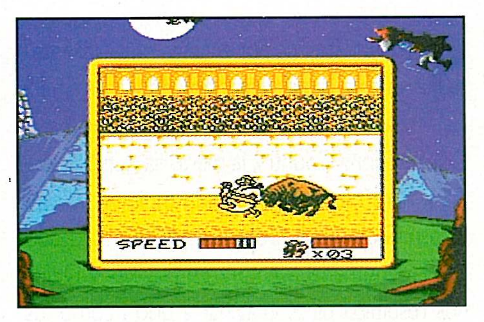
El sistema favorito de Nintendo. *'Kirby's Dream Land 2' repite ese sistema que tanto gusta a la Gran N y que hemos visto hace poco en juegos como 'Donkey Kong Country'. Se basa en la grabación de las partidas por porcentajes completados y la posibilidad de llegar al final del juego sin haber conseguido el cien por cien. Las numerosas habitaciones ocultas por las fases tienen la clave para completar la aventura.*



'World Heroes 2 Jet'. *Amparados en un marco de Super Game Boy, lucharán nada menos que 16 personajes con un aspecto más infantil que los del original de SNK.*



'Earthworm Jim'. *La lombriz de Shiny Entertainment protagonizará un juego muy parecido al de la Super, en el que podremos escuchar una magnífica banda sonora.*



'Obelix'. *Programadores españoles para una aventura de Infogrames en la que podréis controlar a Asterix o a Obelix, al tiempo que les acompañáis en su largo viaje.*

lo demás, la lombriz más famosa del mundo del videojuego hará su debú en **Game Boy** con un desarrollo y un mapeado muy **similar** al que hemos disfrutado en el cartucho de **Super**

Poco antes de cerrar este número, recibimos la visita de los componentes de **Bits Manager**, quienes nos estuvieron enseñando **'Obelix'**, su último trabajo para la francesa **Infogrames**. En este caso, aunque también han hecho la versión correspondiente para **SNES** (os remitimos a nuestra sección de noticias para más información), nuestros amigos catalanes nos explicaron que ambos juegos son similares pero no están basados el uno en el otro. Programado para el **Super Adaptador**, el cartucho de la portátil nos permitirá elegir entre el famoso y orondo héroe galo o su inseparable amigo **Asterix** a lo largo de un **viaje plataformero** por distintas partes del mundo, que les llevará a disputar un partido de rugby en Britania e incluso a participar en una corrida de toros en Hispania.

Y un poco de lucha

Vía libre ahora para **la lucha**, un género todavía sin explotar en el formato que nos ocupa si nos saltamos la honrosa excepción de **'Mortal Kombat II'**. Son dos los juegos que van a inundar de llaves y luchadores la pequeña pantalla de cristal líquido de la **Game Boy**, y los dos tendrán también notables antecedentes. ¿Os suena el nombre de **'World Heroes 2'**? Efectivamente, es uno de los numerosos juegos con los que **SNK** ha elevado hasta las alturas el género de la lucha y que **Takara** ha reprogramado, aprovechando en este caso las posibilidades específicas que ofrece el **Super Game Boy**.

A diferencia de lo que ocurrió con **'MKII'**, que redujo su plantel de personajes en la versión portátil, **'World Heroes 2 Jet'** no perderá ni uno sólo luchador con respecto al original, con lo cual serán **16** los **contendientes**. Lo que sí apreciaréis será un aspecto mucho **más infantil** en los sprites, que podrán enfrentarse en **tres modos de juego**, entre los que se incluirá uno muy interesante para dos jugadores, eso sí, siempre que se disponga de **Game Link y dos cartuchos**.

El segundo de los programas de lucha cuya salida está ya anunciada para septiembre será nada menos

Tras 'Mortal Kombat II', en lista de espera se encuentran varios juegos que potenciarán la lucha en la pequeña de Nintendo: 'World Heroes 2 Jet' hará los honores al lanzamiento del esperado 'Primal Rage'.

que **'Primal Rage'**, el juego que **Time Warner** ha programado utilizando muñecos de látex y la técnica *Full Stop Motion*. Tras foguearse en los salones recreativos, el juego hará escala en la **Super** y llegará finalmente a la pequeña de **Nintendo**. Después de haberlo probado en nuestra redacción, os podemos anunciar que la versión para **Game Boy perderá a Vértigo**, uno de los siete monstruos del plantel original, con lo cual os tendréis que conformar con **Sauron, Diablo, Armadon, Talon, Blizzard y Chaos**, sus dentelladas y sus movimientos finales. Técnicamente, los combates tomarán vida gracias a unos sprites sorprendentes por su tamaño y definición y a unos movimientos muy bien conseguidos.

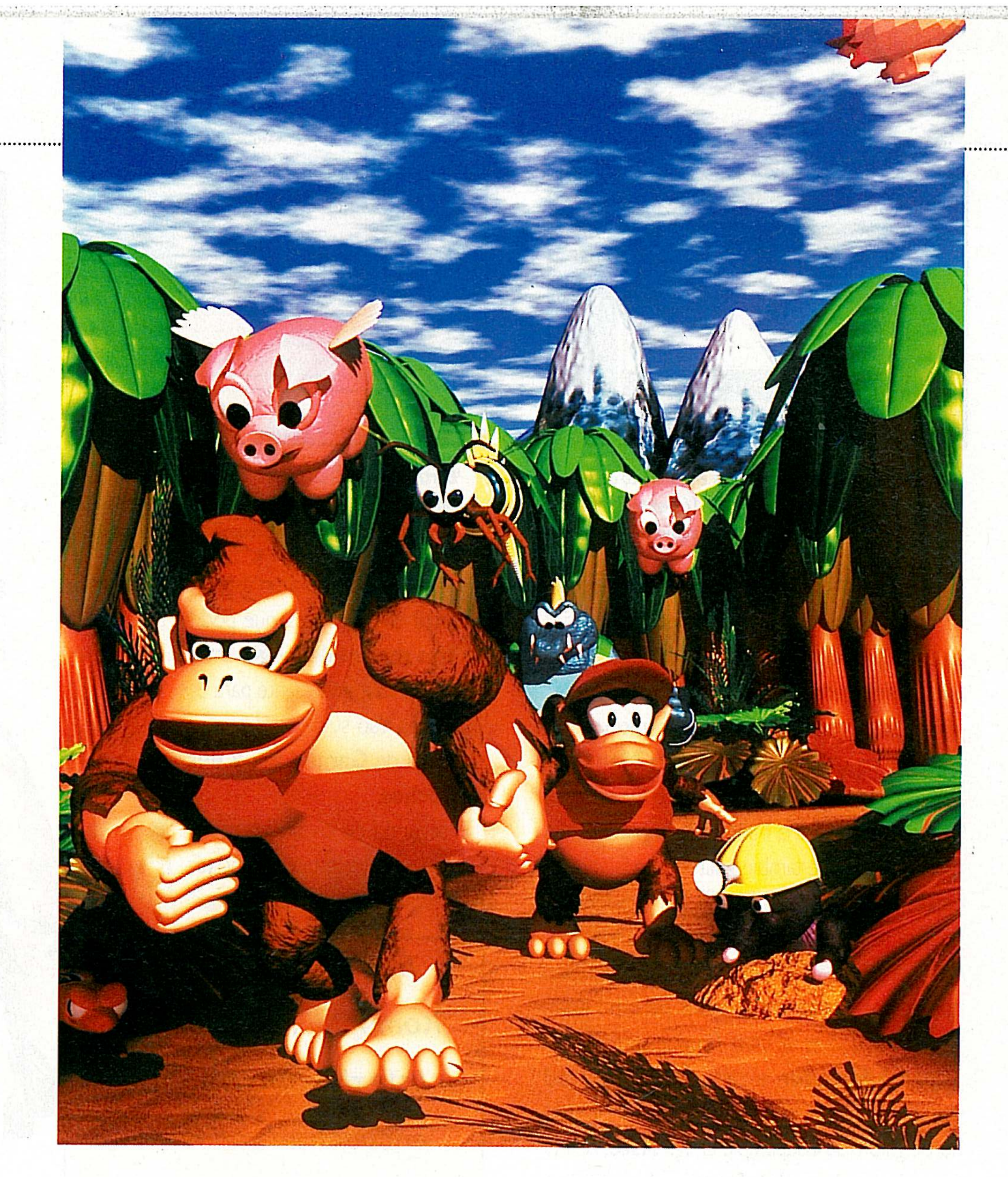
Llegamos así al final del viaje que hemos hecho junto a la pequeña **Game Boy**. Esperamos haber **tranquilizado a sus usuarios** gracias a este recorrido por el pasado, el presente y, sobre todo, por un **esperanzador futuro** que hace que nos resistamos todavía a abandonar la compañía de la portátil. Preferimos decir un simple "hasta luego" que nos lleve a reunirnos con ella y con todos vosotros en las **dos páginas siguientes**. ¡**Donkey y Diddy Kong** nos están esperando allí! ¿ A qué aguardáis?

Pac - In - Time



El popular comecocos protagoniza un juego atractivo, en principio, por el planteamiento. Encontrar la salida de cada nivel en un tiempo límite podría resultar un reto interesante al que ayudarían el elemento estratégico presente en el desarrollo y los distintos movimientos que puede llegar a efectuar Pac-man. Pero se ve ensombrecido por unos gráficos oscuros y de dudoso colorido, pese a la ayuda del Super Game Boy, además de contar con una jugabilidad notablemente mermada por el difícil control del protagonista a cada salto.

TOTAL : 79



Donkey Kong Land
La técnica Silicon Graphics aterriza en la portátil

Si preguntásemos por el juego más "caliente" al que se puede jugar hoy en día en SNES las respuestas apuntarían con seguridad hacia Donkey Kong Country, la maravilla que Nintendo y Rare crearon con ayuda de la tecnología Silicon Graphics. A todos los que hemos jugado con la fenomenal aventura de Donkey y Diddy nos resultaba difícil imaginar a priori cómo los **cuatro megas** de un cartucho de Game Boy podrían albergar algo parecido al **modelado y las texturas** que presentaban los escenarios y los personajes en DKC. Sin embargo esa es, ni más ni menos, la apuesta de la compañía japonesa y de Rare con **Donkey Kong Land**.

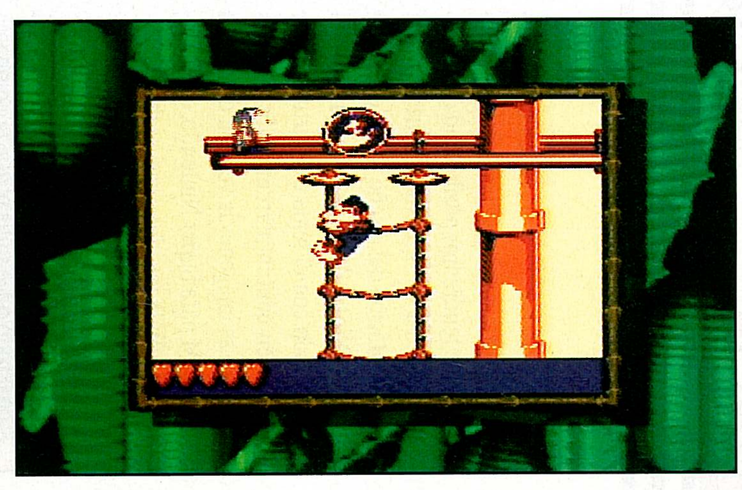
La solución técnica a ese dilema llegará por la **vía del colorido y de los fondos**, que serán cuidadosamente seleccionados y simplificados para **liberar memoria** y así resaltar el **volumen y la forma de los sprites de los protagonistas**. Por cierto, que hablando de protagonistas, en esta aventura nos encontraremos con **personajes de nueva creación, como la cabra y los cerdos voladores** que aparecen en la carátula del juego, sin ir más lejos. Su presencia en el cartucho es un aspecto fundamental para entender lo que este juego representa: **Donkey Kong Land no va a ser una mera versión para Game Boy del juego de Super**. El planteamiento sí resultará similar. Habrá **habitaciones secretas** de por medio, y se repetirán detalles tan importantes como las letras de la palabra "KONG", los pasajes presididos por **barriles, los animales que protagonizaban las fases de bonus**, o los movimientos que Donkey y Diddy podrán realizar.

¿Cuáles serán los cambios entonces con repecto a DKC? En primer lugar, que **Donkey y Diddy no estarán simultáneamente en pantalla**, sino que cuando uno "caiga en combate", el otro entrará en acción. Además, la sucesión de fases no será tampoco la misma que en el primer juego, lo que se traducirá en la **aparición de parajes bien diseñados especialmente para Game Boy** (ese templo sumergido), bien en momentos diferentes que en la versión SNES (sin ir más lejos, el nivel nevado ahora aparece al inicio).

Terminamos esta preview de DKL hablando de fechas y anunciando la **salida de este revolucionario juego portátil para el mes de julio**, así que ya podéis ir preparando la toalla, esa playita y cómo no, el Game Boy.



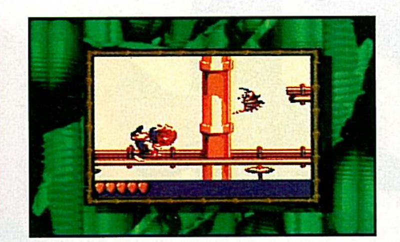
Parecidos, pero no iguales. *En Donkey Kong Land se repetirán situaciones que ya pudimos ver en DKC, como la liana de esta imagen, pero el desarrollo de las partidas será totalmente distinto.*



Protagonismo por turnos. *Donkey y Diddy volverán a ser los protagonistas, pero no aparecerán simultáneamente en pantalla. Cuando uno caiga, será la hora de que el otro entre en acción.*

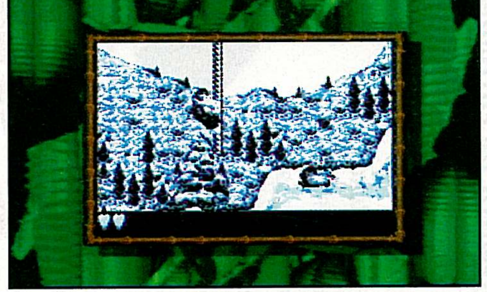


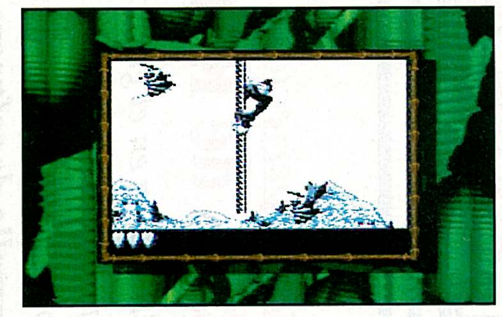




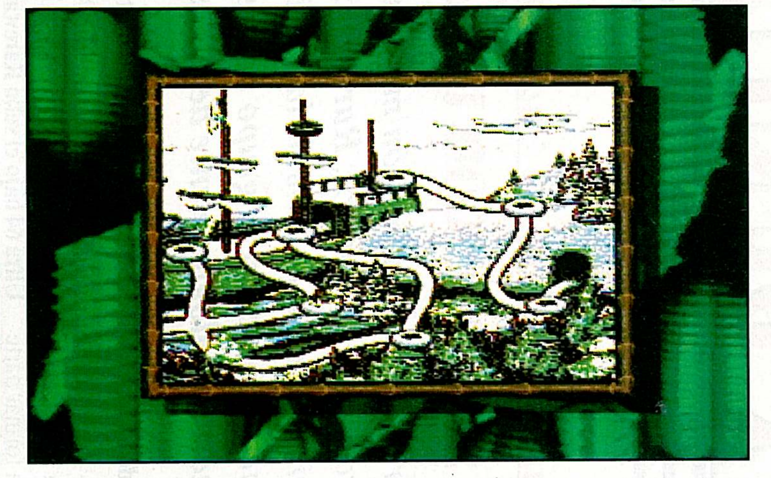


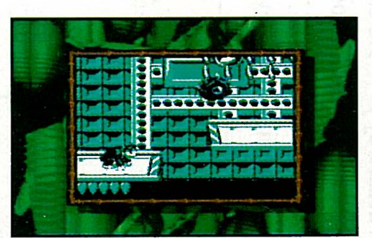


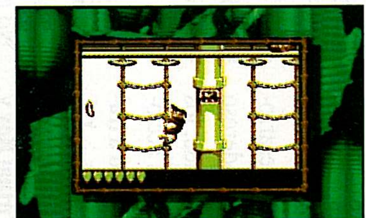




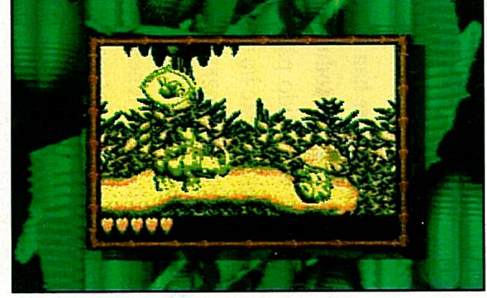
En Julio tendremos la oportunidad de asistir al debú en Game Boy del juego con el que Nintendo y Rare revolucionaron los 16 bits.

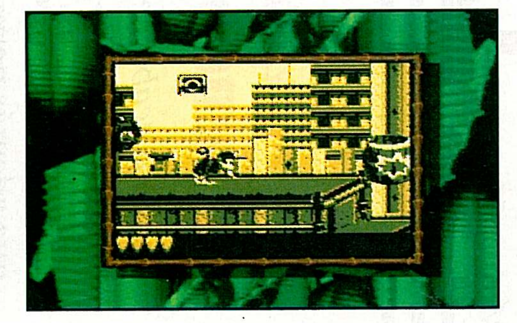












LA PENÚLTIMA PÁGINA

Año II
Número 2
Junio 1995

Rare y Nintendo sellan un 'matromonio perfecto'

Nintendo se hace con un 25% de Rare

*Nintendo acaba de realizar una **inversión multimillonaria** en el grupo británico de desarrolladores de juegos, **Rare**. Dicha inversión no sólo concede a la compañía nipona un 25% de las acciones del estudio, sino que además permite a Rare **crear el grupo de desarrollo de software más avanzado tecnológicamente de todos los tiempos**.*

Nintendo y Rare han alcanzado un acuerdo de esos en los que todos ganan. La compañía japonesa ha metido pasta para aburrir en el grupo inglés, y éste ha pasado a formar parte de la ***élite de la programación***. Más aún, y según palabras de un responsable de Nintendo, Rare ha pasado a tener el estudio de desarrollo de juegos de alta tecnología más poderoso del planeta. Claro que, en contrapartida, los británicos han vendido el 25% de sus acciones en el grupo y se **han comprometido a trabajar en la línea Nintendo**, es decir, sobre **Ultra 64, SNES, Game Boy** y ese revolucionario sistema de juegos al que llaman **Virtual Boy** y estará en la calle este verano.

El acuerdo incluye asimismo que el **'Spielberg de los programadores'**, como denomina Howard Lincoln (presidente de Nintendo América) a Rare, se estrene en el terreno de la distribución, **publicando varios juegos para Ultra 64 bajo el sello Rareware**.

En estos momentos la compañía británica trabaja en la **secuela** del genial **Donkey Kong Country** para Super Nintendo, también en nuevos títulos para Ultra 64 y Virtual Boy, y, tal y como os anunciamos, en la **conversión renderizada** a SNES de la nueva película de 007, **Goldeneye**.

No es de extrañar que, tras estos acuerdos, **Joel Hochberg**, presidente de Rare,haya dicho: "Estamos definiendo los estándares de la nueva generación de videojuegos."

Nintendo ratifica su postura

No y no al alquiler de videojuegos

'El gigante' se ha hecho con los derechos de las péliculas y series de TV de la Marvel

Acclaim busca futuro en la televisión

Se está celebrando en Los Angeles la feria más importante del videojuego que tendremos posibilidad de ver este año: El E3. En ella asistiremos a la presentación del diseño final de la Ultra 64 de Nintendo, sabremos que se está cociendo con el tema del Virtual Boy y también contemplaremos absortos las primeras imágenes la versión del genial DOOM para Super Nintendo, que parece que Williams tiene casi acabada.

Interplay ha firmado un acuerdo con Silicon Graphics en virtud del cual todo hace indicar que la compañía de Boogerman va a programar juegos para el Ultra 64. Otra grande que se nos viene encima.

THQ tiene muchas esperanzas depositadas en la versión Game Boy del 'best seller' FIFA Soccer. Según apuntan fuentes bien informadas, la compañía ha producido un gran número de cartuchos que en este momento están a punto de desembarcar en toda Europa.

100.000 Libras (unos 21 millones de pesetas) se ha gastado JVC en la campaña británica de promoción de su juego Timecop, en la prensa especializada inglesa. Por otro lado, JVC ha firmado un acuerdo con CIC Vídeo según el cual, cada vídeo de Timecop incluirá imágenes del juego. La película será editada a mediados de julio.

Nintendo España ha notificado a sus comerciales y distribuidores habituales que la postura respecto al alquiler de videojuegos no ha variado. A través de una carta que firma el **Director Comercial, Angel López, con fecha 16 de marzo**, la filial nipona vuelve a dejar claro que **el alquiler de los videojuegos publicados bajo el sello de Nintendo no está autorizado**, y que al objeto de evitar malentendidos, queda **prohibida la venta de cartuchos a quien tenga intención de alquilarlos posteriormente**.

Bueno, pues retomamos el asunto. Hacía tiempo que nadie sacaba el tema de los alquileres. Tras el primer anuncio de Nintendo y la postura esgrimida por Sony, autorizando el alquiler de sus juegos, **no habíamos tenido ninguna notificación oficial que revelara cambio de posturas** o ratificación. Sirva por tanto esta carta para dejar claro que **Nintendo no se ha olvidado del tema y que la lucha sigue en pie**.

> Aunque es de sobra conocido por todos los que formamos parte de este mundo, NINTENDO ESPAÑA, S.A. así como la casi totalidad del sector de videojuegos en España, **NO** autorizan bajo ningún concepto el alquiler de sus videojuegos. NINTENDO ESPAÑA, S.A. únicamente comercializa sus videojuegos bajo el concepto de **"VENTA"** pero nunca bajo el de **"ALQUILER"**.
>
> Por lo tanto y con el objeto de evitar futuros malentendidos o ambiguas interpretaciones, NINTENDO ESPAÑA, S.A. comunica formalmente a sus Distribuidores y Red Comercial, la prohibición expresa de venta de sus videojuegos, si ésta venta es hecha para su posterior alquiler.

*Acclaim ha encontrado en **TCI, el gigante de la televisión por cable en USA**, el socio perfecto para catapultar sus proyectos. Se **buscan nuevos sistemas** de juego, y eso de la tele ofrece una buena base para la precipitación de ideas.*



Acclaim no para. Los dos últimos movimientos que ha realizado la compañía americana no es que hayan sorprendido al personal, pero sí que han demostrado que **el gigante yankee goza de una salud inquebrantable**. La cosa se resume en dos jugosos acuerdos de diferente índole. **Uno les ata a la Marvel**. Especifica que **Acclaim dispondrá de los derechos para versiones en videojuego** de los films o series de televisión que se basen en personajes de la editorial. Los proyectos que ahora mismo están en desarrollo incluyen **Spiderman, la película escrita por James Cameron, y Los Cuatro Fantásticos, ésta dirigida por Chris Colombus**. Otras cosas en candelero hablan de personajes de la talla de **Hulk, Luke Cage, Blade, Ghost Rider, Iron Man, Wolverine o X-Men**. Con todo, el primer juego que saldrá de este acuerdo será **Spiderman, el hombre araña de la serie TV de la FOX**.

El segundo acuerdo mira al futuro de otra manera. Se resume en la creación de un **'joint venture' con TCI (TeleCommunications, Inc), que estaría participada en un 65% por Acclaim y en un 35% por la empresa televisiva**. La nueva compañía se encargará del **desarrollo y adquisición de software que luego será distribuido a través de plataformas interactivas**, es decir, la televisión por cable, se supone. Para dirigir este 'joint venture' se ha contado con **John A. Lack**, el hombre que ha estado detrás de revoluciones como la **MTV, Nickelodeon o The Movie Channel**.

¿Punto de partida para una gran relación?

Namco vende "Pac-Panic" a Philips Media

Namco sigue buscando nuevos aliados en Europa. El último con el que ha firmado es Philips Media, cuyo brazo encargado de la distribucion, **Philips Media Distribution, pondrá en la calle durante el verano** de este año uno de los últimos títulos que la casa nipona ha diseñado para **Game Boy: Pac-Panic**.

El juego va de desafíos, puzzles y eso que han dado en llamar pensar rápido. **Muy al estilo Tetris,aunque con variaciones, Pac-Panic introducirá en el asunto al comilón**, sus amigos los fantasmas y un buen montón de bloques repartidos de cualquier forma, aunque siempre muy meditada.

El lanzamiento promete tan sólo ser el principio de la relación Namco-Philips. Ya veremos si la casa-holandesa sigue publicando cartuchos de los nipones o tan sólo se trata de una **excusa para empezar a programar en CD-i**. De momento conformémonos con gozar de lo último del **come-come en portátil**.

Seguramente os habréis extrañado al no ver la correspondiente review de Judge Dredd en nuestras páginas de SuperStars. Tranquilos, el juego no se ha retrasado. Está planificado para finales de junio y saldrá en esa fecha. Lo que ha ocurrido es que Acclaim no disponía de una versión terminada de Judge Dredd. Y claro, eso de hacer un comentario en condiciones con una eprom en la que sólo hay tres niveles, pues la verdad, no es nuestro estilo. Así que, nada, será en el número que viene.

Así lo creen fuentes de Nintendo

MK3 no estará en Ultra 64

PlayStation y Ultra 64 andaban a la gresca para ver qué máquina se llevaba finalmente la conversión del monstruo de Williams. **Nintendo aseguraba que en virtud del acuerdo firmado con Bally/Midway**, el juego saldría exclusivamente para su consola, mientras que Sony dejaba caer que ya estaba todo listo para la conversión del juego a su PS-X, esta vez no tan en exclusiva. La polémica parece haber llegado a su fin. **Fuentes de Nintendo han asegurado que Mortal Kombat 3 no tendrá versión Ultra 64**. Según afirman estas fuentes, el acuerdo con Williams estipulaba que todas **las recreativas que utilizaran tecnología Ultra 64 serían trasladadas a la consola de forma automática**. Lo que sucede es que,simplemente, **Mortal Kombat 3 no se vale de esa poderosa tecnología.**



CENTRO MAIL
Estos son tus centros Mail
Centros Mail en España
ALICANTE
BADALONA
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA
BILBAO
BUENOS AIRES
BURGOS
GRANADA
LA CORUÑA
LAS PALMAS
MADRID
MADRID
Alcalá MADRID
Alcobendas MADRID
Coslada MADRID
Móstoles MADRID
Torrejón MADRID
MURCIA
Palma de Mallorca
PAMPLONA
SALAMANCA
Sta Cruz de TENERIFE
SEVILLA
VALENCIA
VIGO
ZARAGOZA
ZARAGOZA
¡Haz tu pedido por teléfono!
902 17 18 19
TEL: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49
DESCUENTO 500 Ptas.
NOVEDADES SUPER NINTENDO
BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890
BIKER MICE FROM MARS - 11800
CLAYFIGHTER 2 - 12990
DEMON'S CREST - 11990
DONKEY KONG COUNTRY - 11990
EARTH WORM JIM - 12990
EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
FATAL FURY SPECIAL - 12990
FIFA SOCCER - 11990
ILUSION OF TIME - 11990
INDIANA JONES - 12990
INDY CAR - 10990
INT. SUPERSTAR SOCCER - 11900
KICK OFF 3 - 12990
KIDKLOWN IN CRAZY CHASE - CONS
LORDS OF THE RING - 9990
LOS PITUFOS - 9990
MEGAMAN X - 9990
MORTAL KOMBAT II - 11990
NBA 95 - 12990
NBA JAM TOURNAMENT - 11990
NIGEL MANSELL'S - 8990
PAGEMASTER - 11990
POWER DRIVE - 10990
REY LEON - 12990
ROBOCOP VS TERMIN. - 11990
SEA QUEST - 12990
SMASH TENNIS - 10990
SOCCER SHOOTOUT - 9990
SPIDERMAN - 10990
STAR FLEET ACADEMY - 11990
STAR GATE - 10990
STREET RACER - 11990
STUNT RACE - 11990
SUPER BOMBERMAN 2 - 11990
SUPER DROP ZONE - 8490
SUPER METROID - 10990
SUPER PINBALL - 9990
SUPER PUNCH OUT - 9990
SUPER RETURN OF JEDI - 12990
SUPER STREET FIGHTER II - 12990
TETRIS & DR MARIO - 9990
TRUE LIES - 11990
UNI RALLY - 9490
X-MEN - 12990
SUPEROFERTAS SUPER NINTENDO
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHIKEN - 4990
ANIMANIACS - 5990
ANOTHER WORLD - 3995
BATMAN & ROBIN - 6990
BATTLETOADS - 3995
BOB - 2990
BRUTAL - 5490
BUBSY - 3995
CHOPLIFTER III - 5490
CLAYFIGHTER - 5490
CLAYMATES - 5490
COOL WORLD - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
CLAYMATES - 5490
DRACULA - 2990
F-ZERO - 3995
G. FOREMAN - 5490
GODS - 5490
HULK - 4990
JAMES BOND JR. - 2990
JURASSIC PARK - 4990
JURASSIC PARK 2 - 6990
LEGEND OF MISTICAL NINJA - 5490
MECH WARRIOR - 4990
MICKEY MANIA - 6990
MORTAL COMBAT - 5490
PLOK - 3995
RAINBOW BELL ADV - 5490
RISE OF THE ROBOT - 3990
ROBOCOP 3 - 5490
R-TYPE III - 4990
STAR WARS - 3995
SPACE ACE - 4990
SPARKSTER - 5990
SPECTRE - 3990
STARWING - 4995
STREET FIGHTER 2 - 3995
S. EMPIRE STRIKE BACK - 5990
SUP GHOULS'N GHOSTS - 3995
SUPER JAMES POND - 5490
SUPER KICK OFF - 2990
SUPER MARIO KART - 4995
SUPER MARIO WORLD - 3995
SUPER R-TYPE - 3995
SUPER STRIKE GUNNER - 5490
SUPER SWIV - 2990
SYVALION - 5490
THE HUMANS - 4990
TIME TRAX - 3990
TINY TOONS - 5490
TRODDLERS - 4990
TROLL - 2990
TURN & BURN - 5990
TURTLES TOURN. FIGHTER - 6990
WARPSPEED - 4990
WILD & WACKY SPORT - 5990
WING COMMANDER 2 - 5490
WORLD CUP USA 94 - 4990
W. LEAGUE BASKETBALL - 4990
YOUNG MERLIN - 4990
ZOOL - 3990
DESCUENTO 300 Ptas.
ALADDIN - 5990
BATMAN (Animated Series) - 5490
DESERT STRIKE - 5990
DONKEY KONG - 5990
DUCK TALES 2 - 5990
EL LIBRO DE LA SELVA - 5990
FIFA SOCCER - 6990
FLINTSTONES - 4290
INDY - 5990
JIMMY CONNOR'S - 5490
KIRBY'S DREAMLAND 2 - 5990
KIRBY'S PINBALL LAND - 5490
LOS PITUFOS - 5490
MEGAMAN III - 4490
METROID II - 4490
MICROMACHINES - 6490
MORTAL KOMBAT II - 5990
NBA JAM - 6490
POP & TWINBEE - 5490
PAGEMASTER - 5490
REY LEON - 6490
SEA QUEST - 5990
SOCCER - 5490
STARGATE - 5990
S. MARIO LAND 3 - 5990
SUPER SPACE INVADERS - 4990
TETRIS 2 - 5990
TINY TOONS II - 5490
TRUE LIES - 5990
TURTLES III - 5490
WARIO BLAST - 5490
ZELDA - 5990
OFERTAS GAME BOY
ALIEN 3
P.V.P. - 2495
PROBOTECTOR 2
P.V.P. - 2990
SUPER MARIOLAND II
P.V.P. - 2995
ADV. OF STAR SAVER 1995
BOULDER DASH 1495
CHOPLIFTER III 2490
COOL SPOT 2490
COOL WORLD 2490
HOME ALONE 1990
JORDAN VS BIRD 1990
KUNG FU MASTER 1495
MUHAMMAD A.BOXING 2490
NAVY SEALS 2990
NEW CHESS MASTER 1990
PARASOL STARS 2990
PIMBALL REV.GATOR 1495
PRINCE VALIANT 2990
RODLAND 1990
SPANKY'S QUEST 1995
STAR TREK: NEXT GEN 2490
STAR WARS 2495
SUPER JAMES POND 2490
SUPER MARIOLAND 2495
TETRIS 3990
TIP OFF 1995
TOP RANKING TENNIS 2495
ZOOL 1990
PERIFERICOS SN
ADAPTADOR 6 JUGADORES
P.V.P. - 3490
SN PRO PAD
P.V.P. - 2490
CONTROL PAD SIN CABLE INFRARED
P.V.P. - 3990
SN PROGRAM STICK
P.V.P. - 5990
PERIFERICOS GB
ADAPTADOR CORRIENTE
P.V.P. - 1295
BATERIA RECARGABLE
P.V.P. - 3900
HANDY TRAY
P.V.P. - 995
LUZ Y LUPA
P.V.P. - 2595
CONSOLAS
CONSOLA SUPER NINTENDO + SUPER MARIO ALL-STARS incluye 4 JUEGOS
14.990
SUPER GAMEBOY
9.990
CONSOLA GAMEBOY
6.990
GAMEBOY + ZELDA
9.990
GAMEBOY + TETRIS + SUPER MARIOLAND 2
12.990
ALUCINA EN COLORES CON LA NUEVA GAME BOY DE COLORES
Special Edition
9.990
AMARILLA • BLANCA • NEGRA • ROJA • VERDE • TRANSPARENTE
PEDIDOS POR TELEFONO: 902 17 18 19
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
NINTENDO ACCION
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
NO OLVIDES EL DESCUENTO
TOTAL
ENVIO POR SERVIPACK CONTRAREMBOLSO 500
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 300
GASTOS ENVIO
TOTAL

Si eres un tipo de acción no dejes pasar esta oportunidad

¡SUSCRÍBETE DURANTE UN AÑO A LA ACCIÓN!

Consigue ahora un **20%** de descuento

Paga 3.360 pesetas por los 12 números y ahórrate 840 pesetas.

Además te regalamos las tapas de NINTENDO ACCIÓN para que tengas siempre a mano toda la información (P.V.P. 950 pesetas)

Puedes suscribirte por correo, enviándo el cupón de la derecha, que no necesita sello o, si prefieres, por teléfono, llamando a los números (91) 654 84 19 ó 654 72 18. Por favor, llama de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30h.



¡¡PILLA COLOR!!
Nintendo GAME BOY
GAME BOY
GAMEBOY™
special edition
Nintendo
Nintendo España, S.A.
INCLUYE 4 PILAS DURACELL TITANIO